N. 56 - L. 15.000
68000
AMIGA BYTE
by Elettronica 2000
SUL DISCO
BOOTUTE 2.5 Per lanciare programmi incompatibili
ICONADDER Generatore automatico di icone
NESQWK Reader offline di messaggi telematici
SNAKES & ADDERS Un gioco per il Workbench
MAGIC LAYERS Effetti speciali per le finestre
SUPERTRAIL Frenetico gioco arcade
FILEMASTER 3.0 Una potente directory utility
MAKE3D Stereogrammi nei file di testo
SUNNYICONS Una raccolta di icone
PABLO VIDEO ENCODER
Il mondo del video si apre alla tua picasso!
TQM, PER A1200
La massima velocità made in Italy
EMPLANT
Un amiga.. macintosh!
SIMULA
Hard disk 3.5" a volontà
FINAL DATA 2
Uno spreadsheet tutto nuovo
MAGIC WB 2.0
Uno strepitoso look per il tuo workbench!
SOFTWARE EXPRESS

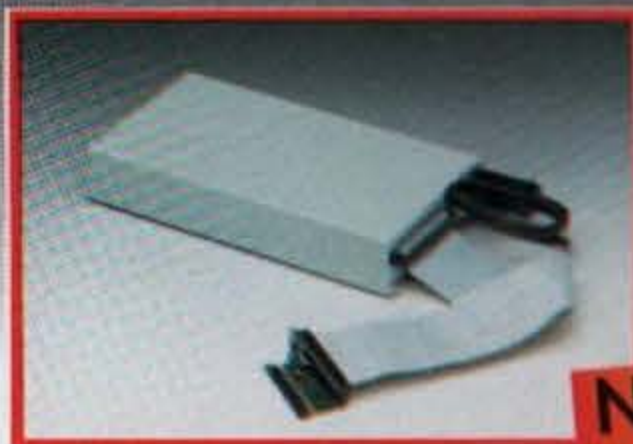
Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB LINE

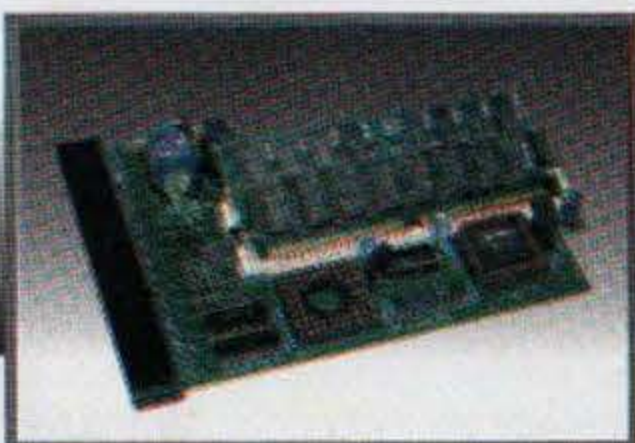
INFORMAZIONI E PREZZI: 0332/819104

Photogenics™
INNOVATIVO PROGRAMMA GRAFICO A 24 BIT, DISPONIBILE PER AMIGA NEI FORMATI A1200 E A4000.

NOVITA'

M-TEC AMIGA POWER 69030
Scheda acceleratrice per A1200 con MC68030 a 28Mhz con MMU. Socket per SIMM a 72pin, batteria a tampone, 2 socket per coprocessore PGA o PLCC.

SIMULA
Kit per collegare all' A1200/600 fino a due AT BUS 3.5". Prestazioni eccezionali: flow oltre 2.2 Mb/s.

EMPLANT
Piattaforma di emulazione su scheda Zorro II per A2000/3000/4000 con CPU 68030 o superiore. Disponibile Emulazione MAC e IBM.

AMIGA TOWERS
Disponibili Case Tower alimentati con espansioni slot Video, Zorro II e III, PC per tutti i modelli Amiga.

OMEGA
Velocissima scheda di espansione per Amiga 1200 da 0 a 8 Mb ZERO WAIT STATE, con 2 socket per SIMM a 72 pin e clock. FPU opzionale.

BLIZZARD 1220
Scheda di espansione per Amiga 1200 con 4 Mb espandibili a 8 Mb e batterie tampone. Monta inoltre un MC 68020 clocckato a 28Mhz che permette un aumento delle prestazioni del 300%.Coprocessore matematico opzionale.

BLIZZARD 1230 - III
Scheda acceleratrice per Amiga con un socket per SIMM da 1, 2, 4, 8, 16, 32 Mb e batteria tampone. Monta un MC 68EC30 a 40 Mhz o un MC 68030 a 50 Mhz. Coprocessore matematico opzionale. Circuito on-board per copiare il kickstart in FAST RAM 32 bit.

MICROVITEC AUTOSCAN 1438
Multiscan da 14", 0.28 dot pitch. Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA. Frequenze: oriz. 15-38kHz, ver. 45-90Hz. Approvato MRPII.

AT-BUS 508/OKTAGON 508
Controller IDE SCSI-2 esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP. Permette di gestire fino a due Hard Disk IDE (anche da 2.5") e Hard Disk removibili SyQuest™ IDE.

AT-BUS 2008/ OKTAGON 2008 SCSI
Controller SCSI-2 / IDE. Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Perfettamente compatibile con Amiga 4000.

Z3 FASTLANE
Controller SCSI-2 Zorro III per Amiga 3000/4000 espandibile fino a 256Mb con SIMM standard. Architettura DMA che permette di lasciare l'80% di CPU libera durante i trasferimenti.

MULTIFACECARD 3
Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.

ALFASCAN 800
Scanner a 800 dpi a 256 tonalità di grigio per qualsiasi modello di Amiga. Perfettamente compatibile con Amiga 1200/4000. Per scannare a 800 dpi occorre almeno un 68020.

VIDI AMIGA 12/12 RT/24 RT
Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga. Si collega alla porta parallela. Ingressi S-VHS e composito. Permette di catturare immagini fino in 1472 x 576 a 16 milioni di colori.

XL EXTERNAL DRIVE
Drive esterno ad alta densità 1,76mb per qualsiasi modello di Amiga. Permette di leggere/scrivere dischi da 720/1,44mb PC, 880/1,76mb Amiga.

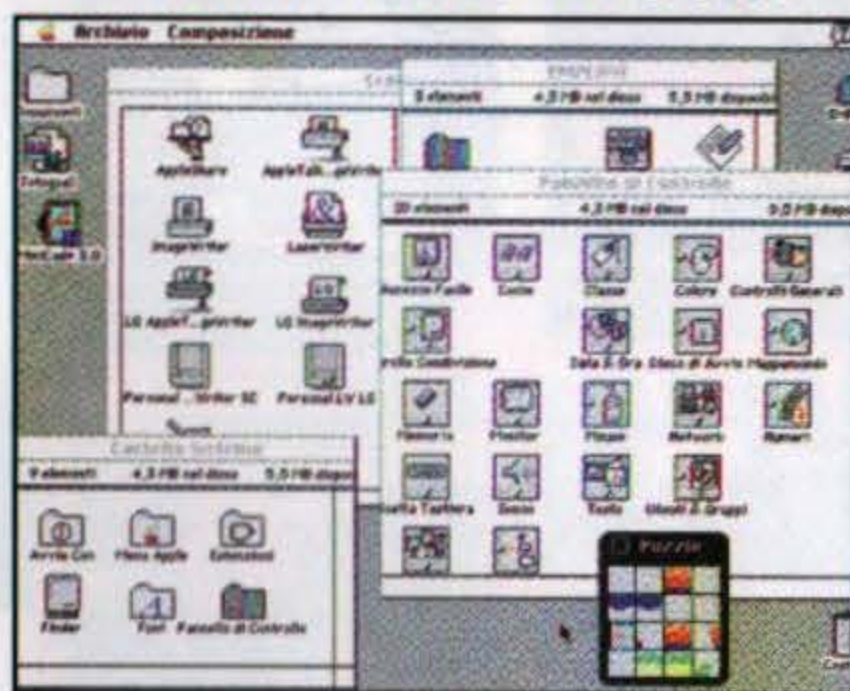
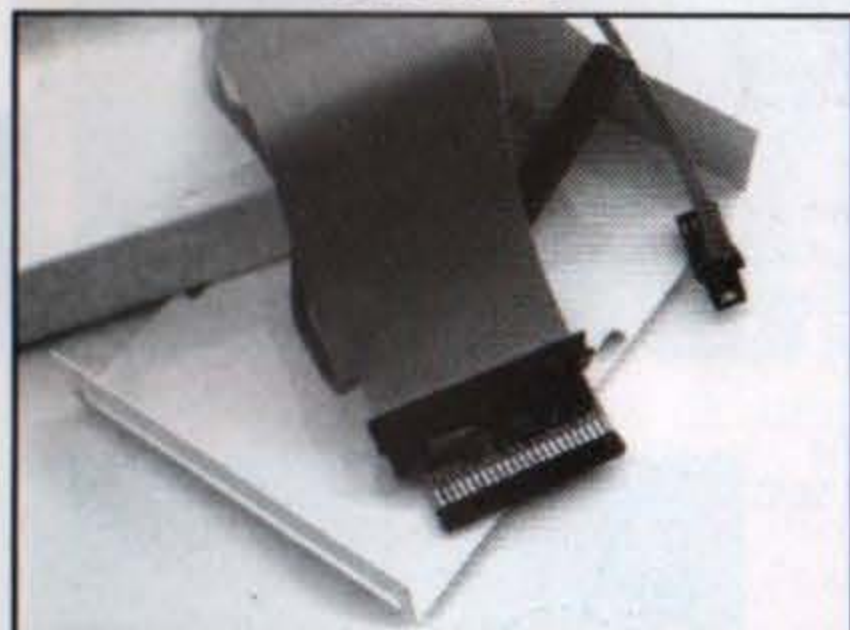
SCANNER GT-6500
Scanner a colori per Amiga formato A4, 24-bit colori fino a 1200DPI. Software e cavo parallelo per Amiga inclusi.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C
BIANDRONNO/VA - TEL. 0332/819104 - 767270
FAX 0332/767244 - 819044
VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/767329 - 767277

VOXonFAX 0332/767360
- Servizio informazioni in linea 24/24 h.
- Dal telefono del tuo fax chiama VOXonFAX e ricevi:
- servizio novità, schede tecniche di tutti i prodotti
- listini ed offerte
- richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.

SOMMARIO

Workbench Screen

HomeInventory (10)

	Category	Item	Manufacturer	Model_Numb
1	Appliance	Dishwasher	Maytag	DW874ES
2	Appliance	Vacuum Cleaner	Hoover	HV838P
3	Electronics	Computer	Commodore	A4000
4	Electronics	Television	Sony	XRB-7000
5	Furniture	Loveseat	Broyhill	BH23885
6	Furniture	Sofa	Broyhill	BH98003
7	Sports Equipment	Bicycle	Trek	5500
8	Sports Equipment	Home Gym	HealthGym	G230
9	Tools	Drill	Skil	2348
10	Tools	Table Saw	Craftsman	78473-L45
New				

Direttore Responsabile
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica ed impaginazione DTP
VINCENZO MARANGONI
ALESSANDRO PULPITO

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
EDOARDO LEGATI

Redazione ed amministrazione
L'AGORÁ SRL
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 - Fax. 02/78.04.72
Per telefonate tecniche: Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Fotocomposizione e fotolito
COMPOSTUDIO EST.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Stampa
ARTI GRAFICHE GAJANI
Rozzano (MI)

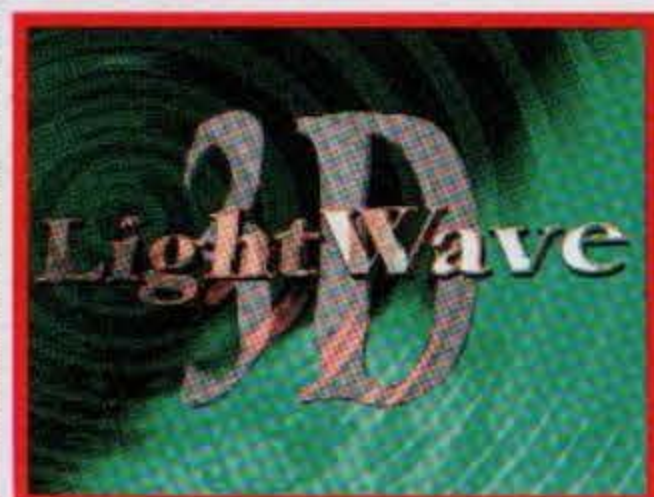
Distribuzione
SO.DI.P. ANGELO PATUZZI SPA
Via Bettola 18, Cinisello Balsamo (MI)

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Paolo Bozzo, Marco Brovelli, Calimero, Guglielmo Cancelli, Antonio Castellani, Luca Danelon, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Enrico Girardi, Giovanni Mariani, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Domenico Pavone, Dario Pistella, Alessandro Pulpito, Tibor Pulpito, Alessandro Ramazzotti, Giuseppe Sacchi, Aurora Tragara, Battista Vailati, Vertigo.

AmigaByte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Direttore Responsabile: Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

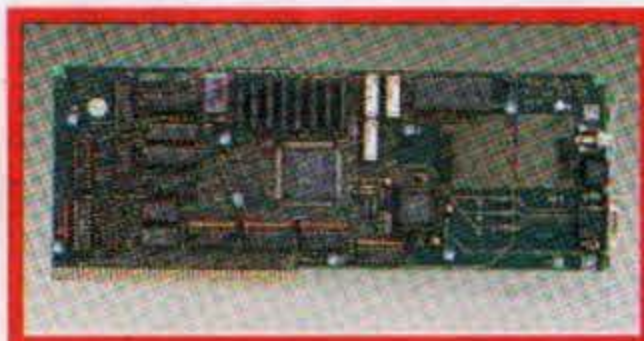
Per contattare la redazione tramite Internet mandate e-mail a: amigabyte@bbs2000.sublink.org

NOVITA'

AUDIO VIDEO GRAFICA PER A4000

LIGHT WAVE 3D (NEWTEK)

Programma grafico e di animazione 3D con potenti funzioni per la creazione di oggetti e per la resa di spettacolari sequenze animate e di singole immagini.

WARP ENGINE

Accelleratore Amiga 4000 28, 33, 40Mhz + SCSI Fast + Esp. Memoria.

RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM)

Scheda grafica 24 bit Zorro III per Amiga 3000/4000, memoria interna sino a 4 MB, risoluzioni sino a 2400x1200 a 16.8 milioni di colori con frequenze sino a 90 Hz con pixel-clock a 110 MHz.

VLAB MOTION JPEG

Scheda Video Zorro II per digitalizzazione e play back direttamente su HD per immagini di qualità YUV con pixel quadrato 4: 2: 2, effetti real time e compressione jpeg. Connettori Y/C, YUV e RGB.

TOCCATA 16

Scheda audio e digitalizzatrice Zorro II. Sino a 16 bit, 48 MHz direttamente su HD. Dynamic range 95 dB. Interfacciabile con digitalizzatore video VLab.

PICASSO II

Scheda grafica a 24 bit Zorro II con emulazione AGA e RTG. 256 colori sino a 1200x1600 pixels, e 16,8 milioni di colori sino a 800x600. RAM interno sino a 2 MB.

HARD DISK BARRACUDA

DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI

PERSONAL PAINT

Ottimo programma pittorico, completamente in Italiano. Supporta formati grafici multipli per tutti gli Amiga.

DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

DA OGGI PER TUTTI I CD-ROM IDE

NOVITA'

TANDEM PCMCIA 1200 (BSC)

Interfaccia PCMCIA per collegare un qualsiasi CD-ROM IDE esterno.

TANDEM

Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, Asim CDFS, Babel CDFS.

POWERS CD-ROM SCSI-2 PER PCMCIA A600/A1200

Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD.

THE BROADCASTER ELITE 32 ™

Sistema completo basato su A4000/040 Tower per l'Editing non-lineare audio e video in standard broadcast CCIR601 input e output in SVHS, Composito e BetacamSP. **DA OGGI DISPONIBILE SCHEDA DBC SEPARATAMENTE.**

NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS

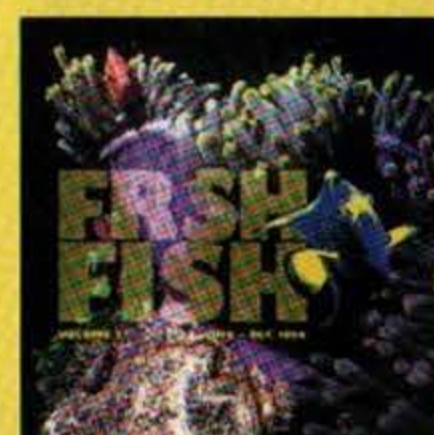
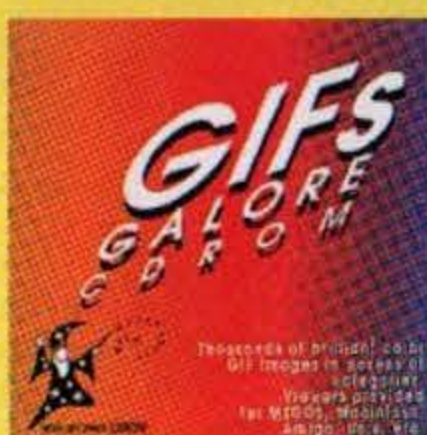
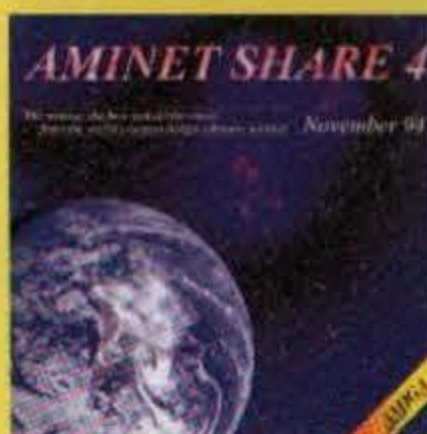
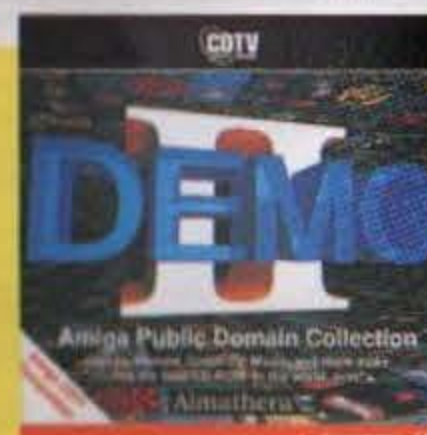
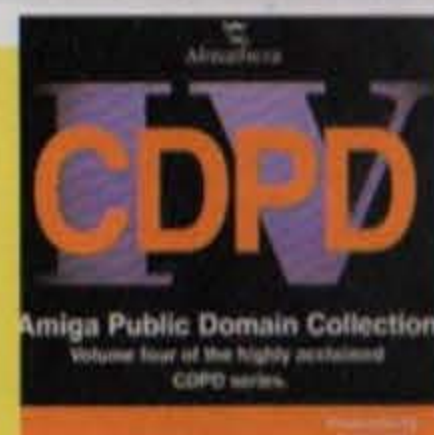
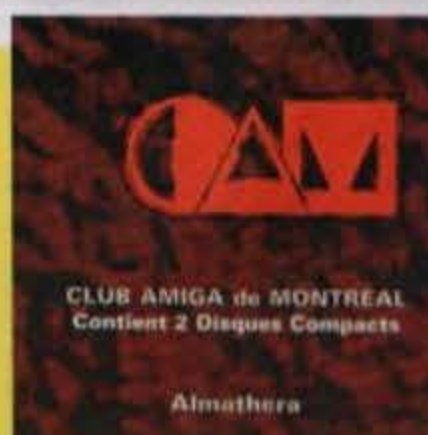
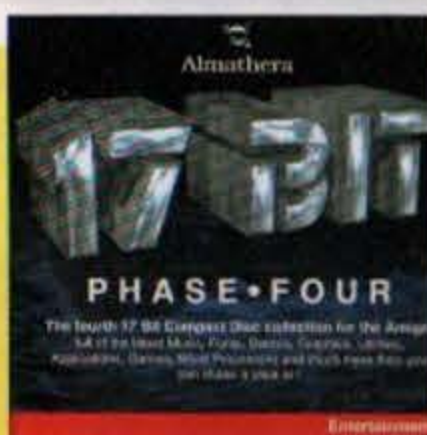
Sistema di calcolo parallelo per A2000/3/4 basato su transputer espandibile illimitatamente da 50Mips in su.

Software compatibile: Alladin, Real 3D, VistaPro. Altri moduli in preparazione.

CYBERSTORM 68060 50Mhz
CYBERVISION 64

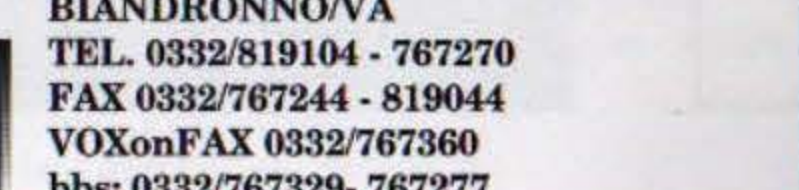
COMMUNICATOR 3 NEW!

-Upgrade Software - Versione Lite
- Modello con Midi + Emulazione tastiera A4000

NUOVI ARRIVI - CD PER AMIGA A L. 59.000 IVA INCL.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C
BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/819104 - 767270
FAX 0332/767244 - 819044
VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/767329- 767277

VOXonFAX 0332/767360
- Servizio informazioni in linea 24/24 h.
- Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi:
. servizio novità . schede tecniche di tutti i prodotti
. listini ed offerte
- richiedi il codice di accesso, il servizio é gratuito.

NEWS

COME LA ESCOM FARA' RINASCERE L'AMIGA

Lo scorso 30 Maggio la società tedesca **Escom**, acquirente della Commodore, ha tenuto a Francoforte una conferenza stampa per delineare i loro progetti futuri nei confronti dei marchi Commodore e Amiga.

Il nome **Commodore**, che in un recente sondaggio è apparso come il secondo più conosciuto in Germania, verrà impiegato per una linea di IBM compatibili, prevalentemente equipaggiati con processore Pentium, venduti in Europa.

La linea Amiga verrà trattata separatamente dalla società **Amiga Technologies GmbH**, di proprietà del gruppo. Per Settembre dovrebbe iniziare la produzione di un A4000 Tower con case ridisegnato e controller SCSI; il mese successivo toccherà all'A1200. Per entrambi si prevedono versioni potenziate, con processore 68060 (scheda CyberStorm?) per il 4000 e 68EC030 per il 1200, probabilmente con lettore CD-ROM. Per quanto riguarda il CD-32 esistono problemi nel reperimento di alcuni componenti necessari alla sua produzione (Akiko?): a causa di ciò non ne si prevede la realizzazione che per l'anno prossimo. Grazie ad un accordo con la **Scala** ogni nuovo Amiga in futuro verrà dotato dell'ultima versione del popolare pacchetto multimediale, a riprova della volontà di Escom di muoversi in quel'area di sviluppo.

Nulla di deciso invece per quanto riguarda il futuro processore: la scelta sembra comunque limitarsi al velocissimo **HP-PA RISC** e al **Power PC**, quest'ultimo supportato da Apple, IBM e Motorola.

Tra le altre iniziative si pensa anche a dei corsi di formazione della forza vendita, tali da garantire un adeguato livello di conoscenza dell'hardware e del software disponibili. A fronte di tutto ciò il gruppo tedesco si aspetta di ottenere il pareggio in bilancio verso la fine del '95, e di coprire le spese dovute all'acquisto per la primavera '96, sfruttando soprattutto il periodo natalizio. A questo punto è proprio il caso di esclamare: "Forza Escom!".

PATCH PER PRO DRAW

La società inglese LH Publishing ha realizzato un patch per "Pro Draw", l'ottimo software di disegno strutturato, che dovrebbe risolvere tutti i conflitti del programma con macchine dotate di chipset AGA.

La Gold Disk, produttrice di "Pro Draw", nonché del rimpianto "Professional Page", ha infatti da tempo abbandonato il mercato Amiga e quindi ogni possibile upgrade dei suoi programmi.

L'indirizzo per contattare la LH Publishing è il seguente:

13 Gairloch Avenue, Bletchley, MK2 3DH, United Kingdom.

"PERSONAL PAINT" 6.2 NON ESISTE

Ci è stato comunicato dalla Cloanto Italia, produttrice dei noti programmi "C1-Text", "Personal Fonts Maker" e "Personal Paint", che una fantomatica versione **6.2** di quest'ultimo programma viene distribuita tra le BBS che trattano software piratato: poiché la Cloanto non ha mai rilasciato tale versione, e visto il canale di provenienza, ritiene che il programma possa essere usato per la diffusione di nuovi virus, codificati all'interno del programma. Per tale motivo, inoltre, il prossimo aggiornamento a "Personal Paint" avrà il numero di versione **6.3**: le sostanziali novità sono un sistema di **loader/saver esterni** (simile a quello di "Art Department Professional") che permetterà l'aggiunta di nuovi moduli senza dover aggiornare interamente il software, una porta **ARexx** (non ancora completamente sviluppata ma perfettamente funzionante) ed altre piccole migliorie. Inoltre, è in fase di completamento anche una nuova versione di "C1-Text" (che non subiva aggiornamenti ormai da un buon numero di mesi), che dovrebbe rappresentare un prodotto completamente rinnovato.

DIRECTORY OPUS 5

La nuova versione di "Directory Opus" è finalmente uscita, e più che un miglioramento del vecchio "DOpus 4" è un programma totalmente riscritto con una filosofia completamente diversa, la ***Visual Display Objects***, interamente basata su icone. Il programma dispone di un help on-line in formato AmigaGuide, supporta la "locale library" ed è completamente configurabile: oltre al nuovo layout si può utilizzare quello della versione 4 (per i nostalgici) o addirittura un emulatore di Workbench. Per ordinarlo rivolgersi alla GP Software, telefono 0061-7-3661402.

MAIL MANAGER 1.1

*"Mail Manager", il software per point (nonché nodi) dell'italiano Pino Aliberti, è arrivato alla versione **1.1**. Numerosi i cambiamenti sia nell'interfaccia ARexx che nella gestione della base messaggi. Sembra che la velocità, già notevole rispetto a "Spot" del francese Nico Francois (autore di "PowerPacker"), sia stata ulteriormente incrementata.*

"Mail Manager" è un programma che gira sotto "MUI", di cui quindi è necessario dotarsi.

AMOSAIC 2.0

E' uscita la nuova release di "AMosaic", la versione Amiga di uno degli *Internet browser* più popolari. Tra le novità presenti si segnala una maggiore stabilità: grave pecca delle precedenti versioni era infatti la tendenza a "gurare" di frequente; le modifiche sono numerose, dall'interfaccia grafica alla hotlist.

Ricordiamo che per usare il programma è necessaria la "Magic User Interface".

PROGRAMMATORI AL VIA!

Sabato 18 Novembre 1995 si terrà a Milano la quinta edizione di IPISA, Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga.

Il convegno ha il merito di essere da tempo un punto d'incontro e di contatto tra le decine di sviluppatori sparsi per la penisola; particolarmente significativa l'edizione dell'anno scorso che, svoltasi in un periodo non certo facile per il nostro beneamato computer, è riuscita ad essere l'unica manifestazione dedicata ad Amiga del 94, lanciando un messaggio di fiducia alla comunità Amiga italiana.

*L'iscrizione costa **50.000 lire**: per ogni informazione (anche relativa al pernottamento a Milano) rivolgersi a Sergio Ruocco, 02-3283896, indirizzo FidoNet 2:331/311.41.*

GPFAX 2.347

Greg Perry della GP Software ha annunciato la disponibilità della nuova versione di GPFax, il tanto lodato software di trasmissione-ricezione fax della casa australiana. Per ottenere l'upgrade alla versione 2.347 è necessario inviare la somma di 30 dollari alla GP Software, telefono 0061-7-3661402. L'indirizzo FidoNet di Greg Perry (autore del programma) è 3:640/304.

GVP RINASCE!

La Great Valley Products, società americana tra le prime a costruire periferiche per Amiga, distintasi soprattutto per la qualità ed affidabilità dei suoi prodotti, è stata acquistata dalla società inglese Power Computing e dalla tedesca M-TEC.

La GVP era fallita alcuni mesi fa a causa della crisi del mercato Amiga, molto sentita soprattutto negli USA, lasciando nello sconforto tutti gli utenti che necessitavano dei velocissimi quanto introvabili moduli RAM. Le due società hanno già annunciato che i moduli SIMM saranno disponibili quanto prima, oltre a nuove schede: si parla infatti di un'acceleratrice dotata del nuovo Motorola 68060.

NOVITA' SOFTWOOD

La SoftWood sembra ormai essere innarrestabile: dopo "Final Copy II", "Final Writer 3" e ben due versioni di "Final Data", la ditta americana sta ora distribuendo "Final Calc", un ulteriore protagonista della saga "Final". Come il nome fa capire, "Final Calc" è uno spreadsheet (foglio elettronico) che, da quanto la SoftWood ha fatto sapere, dovrebbe battere la concorrenza non solo in campo Amiga, ma anche in ambito PC. "Final Calc" non presenta infatti solo un'ottima interfaccia (nello stile ormai classico della SoftWood), la possibilità di creare decine di grafici (anche animati), un'utile interfaccia ARexx, testi di aiuto in formato AmigaGuide e sensibili al contesto (i cosidetti "context-sensitive help") e un'ottima resa di stampa, ma anche (e soprattutto) un'elevatissima configurabilità che lo rende uno strumento ideale per chiunque abbia bisogno di un foglio elettronico sia per una semplice tabella illustrativa che per un impiego professionale.

Infatti il produttore sottolinea soprattutto la possibilità di adattare l'ambiente di lavoro alle proprie esigenze partendo da un minimo sfruttamento delle sue caratteristiche per progredire fin "oltre i limiti offerti non solo da ogni altro spreadsheet per Amiga, ma anche da qualsiasi spreadsheet presente su altre piattaforme" (sono parole della software house americana). Naturalmente tutto questo ha un prezzo: i requisiti di "Final Calc" sono infatti **3 MB** di memoria e sistema operativo **3.0**. Per coloro che comunque fino ad ora sono stati costretti a lavorare su PC per generare le proprie tabelle e i propri grafici, con programmi che comunque hanno richieste ben superiori a quelle di "Final Calc", i requisiti hardware non costituiranno di certo un limite all'utilizzazione di quello che si prefigge di diventare LO spreadsheet per Amiga.

EMPLANT & APPLE

In data 12 Giugno, a seguito di alcune indiscrezioni riguardanti la presenza di codice ROM Apple nel software di emulazione MAC della EMPLANT, tutto il software dell'emulatore MAC di Jim Drew è stato tolto da Aminet, ad esclusione dell'emulazione 586. Urban Mueller, uno dei responsabili di Aminet, ha spiegato di aver notato lui stesso lunghi stralci di codice Apple nel software della EMPLANT. Intanto il padre della scheda, Jim Drew, non ha ancora rilasciato dichiarazioni.

PABLO E ARTISTI D

La scheda grafica Picasso II e
di darvi il benvenuto

La Village Tronic, dopo aver reso felici gli utenti di Amiga offrendogli la scheda grafica con il miglior rapporto prestazioni/prezzo del mercato, completa l'opera (ed il nome del suo pittore preferito) rilasciando questo a lungo atteso modulo aggiuntivo. Vediamo se l'accoppiata è vincente.

LA CONFEZIONE

In una piccola ma pesante (il che fa sempre piacere...) scatola di cartone trovano posto la schedina-encoder ed il materiale necessario per montarla (viti e distanziatori), due cavi di connessione, due adattatori per altrettanti standard di segnale (CVBS e S-VHS), cinque dischi, due manuali e la cartolina di registrazione. Uno dei due libretti e quattro dei dischi riguardano l'accluso (e ottimo) programma di animazione "**MainActor**", per la prova del quale vi rimandiamo al numero 55 della rivista. Il manuale dell'encoder consta di trenta pagine e spiega esaurientemente ogni passaggio dell'installazione hardware (peraltro molto semplice), fornendo anche dettagliate note tecniche sui diversi tipi di cavi e connettori utilizzati in àmbito audio/video.

REQUISITI ED INSTALLAZIONE

Un Amiga **2000**, **3000** o **4000** ed una scheda **Picasso II** sono necessari per quanto riguarda il "lato computer"; un televisore a colori e/o un videoregistratore dotati di entrata **SCART**, **S-VHS** o **FBAS** (termine tedesco che indica il segnale composito, equivalente al più comune **CVBS**, "Composite Video Broadcast Signal"), invece, per l'attrezzatura video: se possedete tutto ciò (e in effetti, al giorno d'oggi, questa è una dotazione non certo rara nelle case della gente) siete a posto. Ora vediamo come far interagire questi apparecchi.

Innanzitutto è necessario estrarre la Picasso dal computer e svitare da essa la placchetta di metallo che serve a fissarla alla parete posteriore del computer, quindi si procede al collegamento, tramite le viti e i distanziatori forniti in dotazione, di Pablo al connettore apposito della Picasso; fatto ciò, si applica a quest'ultima la nuova placchetta di metallo fornita. Quest'ultima presenta quattro fori (a differenza dei due soli di quella appena sostituita) in coincidenza dei quattro connettori di cui ora la Picasso, grazie a Pablo, è dotata: ai due **VGA** da **15** pin già presenti si aggiungono infatti quello **CVBS** e quello **S-VHS**. Non rimane che rimontare tutto all'interno del computer; seguendo le istruzioni del manuale, tutte queste operazioni risultano sufficientemente semplici e veloci.

A questo punto si procede al collegamento tra la sorgente del segnale video (la scheda grafica) ed il dispositivo che lo riceverà (TV o videoregistratore); per questa operazione vengono utilizzati i cavi forniti in dotazione ed, eventualmente, gli adattatori (presa **SCART** e **BNC**, quest'ultimo per portare il segnale videocomposito su apparecchiature che presentano un connettore diverso da quello CVBS standard).

Per operare in modo corretto è necessario sapere quale tipo di input può ricevere il

PICASSO
[D]EL VIDEO

[...] il suo video encoder sono lieti [...] nel mondo del video.

corso del tempo perchè inutilizzati (ad esempio "PicassoMode").

A questo proposito, va detto che Pablo non necessita, oltre ai driver standard della Picasso, di alcun file particolare per funzionare: per attivarlo è sufficiente che nei tooltype del file "Village Library" sia definito un monitor da **15 KHz** o, in alternativa, uno di tipo **CUSTOM** e uno da **15 KHz** in "PicassoMode".

Se poi avete provveduto regolarmente ad aggiornare col tempo i driver di supporto della Picasso, quasi sicuramente troverete sul disco di Pablo versioni più vecchie degli stessi, e quindi sarà solo una pia illusione sperare di sostituire quelli in uso con versioni più recenti.

La procedura di copia del software è guidata interamente dall'"Installer" Commodore e, a proposito di questa fase, è bene chiarire un punto importante.

IL SOFTWARE DI CONTROLLO

Ad un certo punto dell'installazione viene chiesto all'utente di scegliere il tipo di *monitor* utilizzato, in maniera analoga a quanto accadeva durante l'installazione del software della Picasso: la scelta andava operata in base alla massima frequenza orizzontale agganciabile dal proprio video ed un eventuale "sgarro" poteva portare alla potenziale rovina dello stesso, come si premuravano di segnalare i vari avvertimenti che si succedevano sullo schermo.

In questo caso la situazione si ripete, con la differenza che ora è preferibile far funzionare monitor e

"Pablo è stato concepito come un'interfaccia [...] verso il mondo esterno e fa bene il suo lavoro;..."

televisore insieme (non è obbligatorio ma sicuramente molto pratico) e sarà quindi necessario operare un compromesso nella scelta delle frequenze.

In particolare, dato che, come molti sapranno, lo standard **PAL** utilizzato dai nostri televisori opera ad una frequenza orizzontale di **15 KHz**, questo risulta essere, di conseguenza, il limite superiore delle frequenze prodotte dalla scheda quando l'output è diretto ai suddetti apparecchi. Per quanto riguarda invece il monitor normalmente usato con la Picasso, le regolazioni impostate al momento dell'installazione della scheda grafica andranno bene solo nel caso che non si usi contemporaneamente il televisore o che il monitor funzioni a 15 KHz (anche se la casistica indica i *multiscan* come i monitor più impiegati con le schede grafiche, anche perchè quelli moderni scendono sempre più raramente sotto i 31 KHz).

Non a caso le impostazioni predefinite sono denominate **Village 15 & 31**, **Village 15 & 35.5** e **Village 15 & 38**: la frequenza del segnale PAL è quindi sempre presente, in quanto è

proprio televisore o videoregistratore e commutare di conseguenza gli appositi selettori situati sull'apparecchio stesso.

Con il cavo per il segnale composito è possibile realizzare il collegamento tramite presa SCART o BNC (attraverso gli adattatori forniti), mentre con il cavo S-VHS si opera la connessione mediante l'omonimo standard.

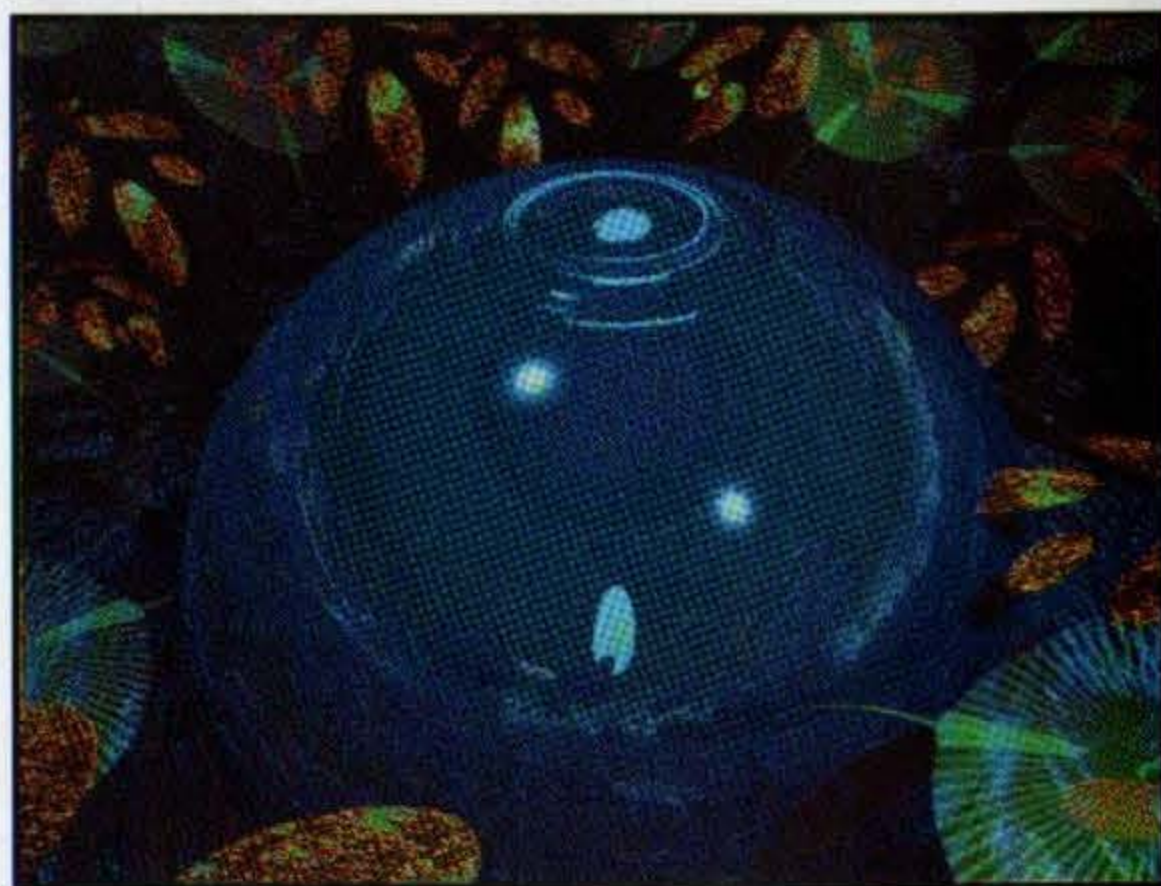
Ultimati gli interfacciamenti, è necessario installare il software; precisiamo subito che il disco fornito con Pablo non contiene nulla in più di quello della Picasso, quindi può essere utile soltanto per reinstallare quei file eventualmente cancellati nel

Ecco, durante l'installazione del software, il momento in cui occorre selezionare la combinazione di TV e monitor che si intende utilizzare.

l'unica utilizzabile da Pablo; le altre sono comunque sempre a disposizione per essere sfruttate con il monitor operante a frequenze di quadro più elevate.

LA PROVA PRATICA

Abbiamo abbinato Pablo ad un monitor **NEC MultiSync 3D** (da 15 a 38 KHz) e ad un videoregistratore **ITT VHS** dotato di presa SCART, a sua volta collegato ad un televisore **Sony Trinitron** da 14".

Abbiamo aperto vari programmi (word processor, modellatori 3D, visualizzatori di immagini ed animazioni) in **640x512**, la massima risoluzione tra quelle fornite di serie (ma è possibile modificare anche queste tramite "PicassoMode"), compiacendoci della gradevole sensazione che si prova nel vedere le immagini restituite da due schermi anzichè da uno solo. Questo perchè Pablo, quando attivo, non fa altro che convertire in videocomposito il segnale **RGB** destinato al monitor di Amiga, mantenendone tutti i parametri fisici come le frequenze e le temporizzazioni, senza quindi impedire la contemporanea visualizzazione dell'immagine anche sul monitor; ne consegue anche che, se si vuole mantenere attivo il segnale televisivo, non sarà possibile visualizzare sul monitor immagini Picasso a frequenze diverse dai 15 KHz.

Abbiamo rilevato come l'invio simultaneo del segnale ad entrambi i cinescopi porti ad un evidentissimo abbassamento della luminosità dell'immagine presente sul monitor, con un conseguente affaticamento della vista; a questo problema, dovuto ad un carico eccessivo del segnale, si può ovviare rimuovendo tre jumper da Pablo.

La parte del sistema operativo di Amiga dedicata al controllo della grafica non è, a tutt'oggi, in grado di operare una gestione multischermo del Workbench e delle applicazioni. Questo vorrebbe dire che non si possono visualizzare applicazioni differenti su schermi distinti, ad esempio sul primo l'editor di un modellatore 3D e sul secondo lo schermo di rendering. Inoltre, lo stesso software di gestione della Picasso (nonchè la relativa limitatezza della memoria video della stessa, uno o al massimo due MB di RAM a seconda del modello) impedirebbe a priori un'operazione del genere, in quanto nella memoria della scheda viene mantenuta solo l'immagine correntemente visualizzata, mentre tutte le altre risiedono nella **Fast RAM** pronte, all'occorrenza, ad uno scambio di posizione con quella nella memoria della Picasso; in parole povere, questo si traduce nel fatto che solo un'immagine potrà essere attiva per la Picasso, e quindi solo una visualizzata su monitor e TV contemporaneamente.

Tuttavia, nonostante questa serie di motivi che sembrerebbe tagliare le ali alla fantasia di noi utenti che da sempre sognamo di lavorare su più schermi indipendenti tra loro, siamo riusciti ad ottenere lo stesso questo risultato, pur con qualche accettabile limitazione, la più rilevante delle

Pablo è stato pensato prima di tutto per riversare su videocassetta le proprie animazioni; per questo è accompagnato da "MainActor", del quale a lato è rappresentato un fotogramma di un'animazione dimostrativa.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Pablo video encoder

PRODUTTORE:
Village Tronic

DISTRIBUTORE:
Euro Digital Equipment, Via Dogali 25, 26013 Crema (CR), Tel. 0373/86023, Fax/BBS 0373/86966

PREZZO:
Lire 350.000.

DOTAZIONE/MANUALI	**92%**
PRESTAZIONI	**92%**
AFFIDABILITA'	**90%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**93%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**89%**

REQUISITI H/S:
Amiga con scheda grafica Picasso II e televisore e/o videoregistratore con entrate CVBS o S-VHS.

PREGI:
La facilità di installazione; la trasparenza nell'utilizzazione; l'inclusione del pacchetto "MainActor"; l'ottimo manuale.

DIFETTI:
Nessuno di rilievo.

GLOBALE 90%

IL SEGNALE PAL

Il sistema di trasmissione del segnale cromatico da un apparecchio all'altro si basa sulla suddivisione di questo in due componenti: il colore (crominanza o Chroma), indicato di solito con "C", e la luminosità (luminanza o Luma), indicata con "Y".

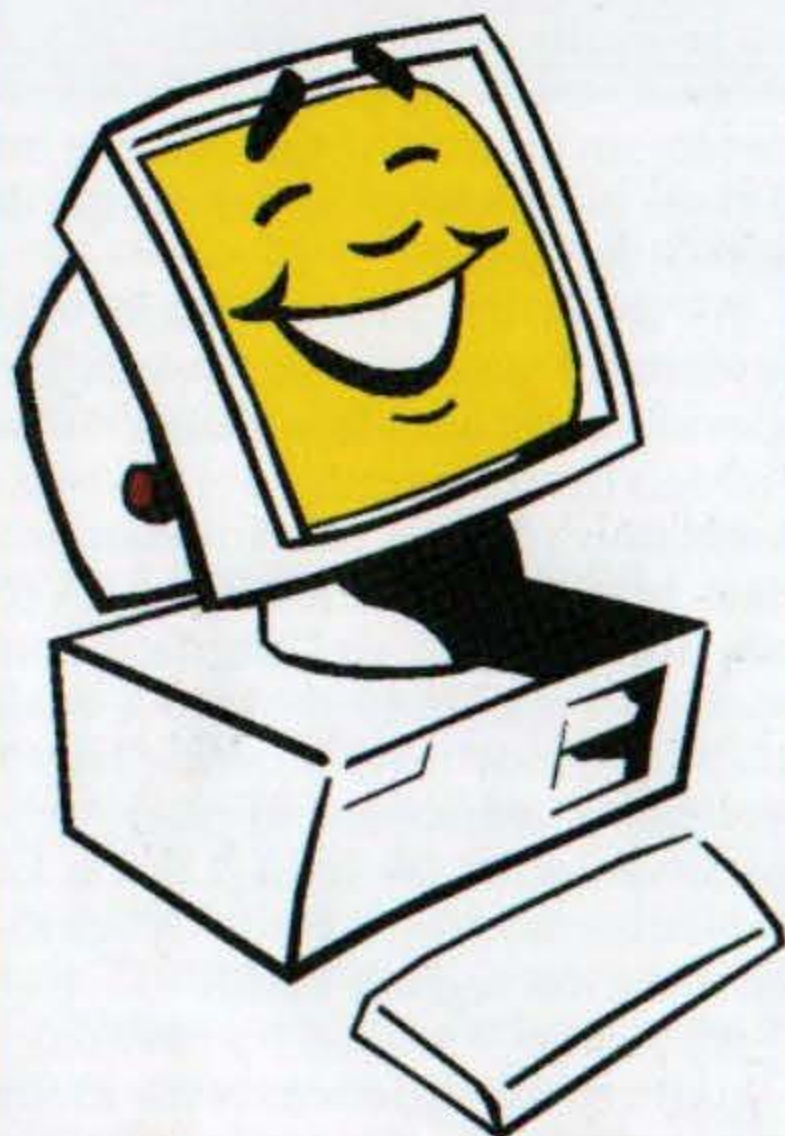
La scelta di miscelare queste due tracce è nata dalla necessità di mantenere la compatibilità tra i vecchi apparecchi in bianco e nero e quelli a colori: in sostanza, un televisore in B/N doveva poter ricevere e visualizzare un'eventuale immagine a colori semplicemente ignorando la componente Chroma ed utilizzando una scala di grigi per rappresentare la componente Luma.

Il termine "segnale composito" indica proprio la mescolanza di queste due componenti, che si realizza per potere trasmettere queste ultime su un'unica frequenza portante. Questa operazione, come tutte quelle atte a modificare le caratteristiche di qualsiasi segnale elettrico, e senza tenere conto delle sostanziali differenze che intercorrono tra segnale RGB e composito, riduce però la qualità dell'informazione risultante, come è facile verificare utilizzando Pablo con il cavo coassiale su un normale televisore.

Per ovviare a queste limitazioni vengono utilizzati gli standard Y/C (S-VHS e Hi8), che memorizzano separatamente le informazioni relative a colore e luminosità, riducendo così al minimo la perdita di informazioni; un esempio analogo è dato dal segnale "RGB", utilizzato normalmente nei monitor, che mantiene separate le componenti rossa, verde e blu del colore, garantendo una migliore fedeltà di riproduzione.

Per finire citiamo il comune segnale televisivo (quello dell'antenna, per intenderci), che risulta il peggiore tra quelli esaminati in quanto si tratta di un'ulteriore modulazione del segnale composito.

quali è l'obbligo di aprire, dei due schermi, uno **Amiga** (vale a dire generato dal chip set OCS, ECS o AGA) e l'altro **Picasso**; in questo modo sarà possibile assegnare il monitor allo schermo Amiga e il televisore a quello Picasso con encoder. Questo porta però ad uno "spreco", in quanto al più obsoleto chip-set verrebbe riservato il monitor ad alte prestazioni, mentre alla ben più potente scheda grafica spetterebbe un poco prestante televisore PAL.

Ciò potrebbe essere evitato, senza spesa aggiutiva, dai possessori di un **A2000B**: infatti questi modelli vengono dotati di serie di un uscita monocromatica e quindi possono, rinunciando al solo colore, essere collegati direttamente al televisore, lasciando libero il monitor per la scheda grafica. E' chiaro che, in quest'ultimo caso, Pablo non riveste alcun ruolo e infatti ne abbiamo parlato solo in forma di semplice curiosità. Inoltre, non bisogna dimenticare quanto abbiamo sottolineato in precedenza: il sistema operativo di Amiga non offre la gestione multischermo, quindi, anche avendone più di uno visualizzato, non sarà possibile operare che con uno alla volta, limitando l'uso dell'altro a compiti che non richiedono l'interazione con l'utente. Il modo in cui abbiamo generato il secondo schermo in entrambi i casi, infatti, è estremamente "sporco" e sfrutta più che altro una mancanza del sistema operativo di Amiga; quest'ultimo dovrebbe infatti preoccuparsi di disabilitare l'altra uscita video quando ne attiva una, in modo da non dare origine a convivenze incontrollate, cosa che invece non avviene a causa del fatto che l'immagine presente nella Chip RAM e quella nella RAM video della Picasso vengono contemporaneamente inviate, rispettivamente, alla porta video di Amiga e a quella della Picasso, senza nessun tipo di arbitraggio software.

Non a caso, quando visualizziamo due immagini differenti su altrettanti schermi (uno Amiga e uno Picasso, dirottati a TV e monitor) ha luogo una drastica caduta di qualità del segnale diretto al televisore, che ne pregiudica completamente lo sfruttamento: un'indicazione in più che non ci si sta più muovendo nel campo dei metodi ortodossi.

Al di là di questi tentativi di ovviare ad una carenza del sistema operativo incolmabile senza un radicale rinnovamento dello stesso, dobbiamo rilevare una (ovviamente, viste le differenze tra RGB e CVBS) inferiore qualità del segnale composito del televisore rispetto a quello RGB del monitor, soprattutto in presenza di vaste aree di colore più o meno uniforme (si veda il box a lato per informazioni circa le caratteristiche del segnale PAL).

Abbiamo anche provato a registrare su videocassetta alcuni momenti tipici del lavoro quotidiano al computer, come l'interazione con le finestre del Workbench o il rendering a 24 bit, nonchè, ovviamente, animazioni: tutto ha funzionato senza problemi.

PERCHE' VOLERE PABLO?

Amiga è nato come computer dedicato al video, questo lo sanno tutti (e tutti gli amighisti lo rinfacciano, ogni volta che possono, ai possessori di altri computer quando

giunge il fatidico momento dei confronti), in quanto l'uscita di Amiga è compatibile con lo standard PAL; in effetti, però, le possibilità di utilizzare proficuamente il segnale video sono fortemente condizionate dal tipo di output (RGB o composito), nonchè dalle caratteristiche del segnale prodotto dal chip-set grafico.

Tradotto nella pratica, anche con i nuovi AGA si può contare, in modo HAM8, su 16 milioni di colori non del tutto indipendenti, il che, in alcuni casi, può non essere sufficiente (le schermate anche in HAM8 si riconoscono dal vero true colour a un miglio di distanza, checchè se ne dica). Se poi si possiede l'OCS o l'ECS il limite scende a 4096 colori e intervengono anche limiti di risoluzione: la qualità fotorealistica delle immagini diventa a questo punto soltanto un miraggio.

Attraverso "PicassoMode" è possibile cambiare il tipo di monitor-file utilizzato e, all'interno di uno di essi, variare i parametri dei modi video.

E' proprio questo il caso in cui si apprezza la presenza di Pablo, il quale mette a disposizione tutti i 24 bit di colore della Picasso senza limitazioni (e con una qualità del segnale e del colore ben superiore a quella di OCS, ECS e AGA); quindi, per coloro che non sono più appagati dai chip-set di Amiga per il video, ma che diffidano anche dall'acquistare una scheda grafica per problemi di interfacciamento con lo standard televisivo, Pablo rappresenta la lieta novella, anche grazie all'uscita S-VHS che, in presenza di apparecchi operanti col medesimo standard, garantisce una qualità visiva di gran lunga superiore.

CONCLUDENDO

Pablo è stato concepito come un'interfaccia della Picasso verso il mondo esterno e fa bene il suo lavoro; non ha molto senso parlare di prestazioni per tale tipo di prodotto, se non per le possibilità che offre, dato che queste dipendono in misura rilevante anche dalla fonte del segnale video (la Picasso) e dal dispositivo di output (TV e VCR): a questo proposito, utilizzare un videoregistratore VHS garantisce già buoni risultati (anche se le differenze di colore e stabilità rispetto alle immagini RGB sono evidenti), che diventano ancora migliori con l'impiego di un apparecchio S-VHS.

Il prezzo sembra proporzionato al livello qualitativo del prodotto in sè; se poi andiamo a considerare anche la presenza del validissimo "MainActor" (in versione completamente funzionante), che permette da subito all'utente di assemblare e modificare animazioni per poi eventualmente riversarle su videocassetta, rendendo quindi immediatamente operativo Pablo, non possiamo che consigliarvi di rivolgere la vostra attenzione verso un prodotto davvero indicato per i possessori della Picasso.

Un'altra bella animazione inclusa nel pacchetto "MainActor".

AMIGA GLAMOUR

Appetitose ed invitanti, selvagge e conturbanti, le immagini e le animazioni più glamour da gustare sul tuo Amiga nei momenti più privati. Tutte stuzzicanti, le ragazze più piccanti e disinibite del mondo si offrono solo per i tuoi occhi, nel segreto del tuo monitor.
Richiede un mega di memoria.
Tre dischetti (lire 30.000)

HARD AMIGA

Tutto quello che hai sempri voluto vedere sul tuo computer ma non osavi nemmeno pensare che esistesse!
Animazioni clamorose, immagini shock, videogame mozzafiato, tutto rigorosamente vietato ai minori. L'erotismo a portata di mouse più intrigante che c'è.
Tre dischetti (lire 30.000)

Le tentazioni di Amiga

solo per adulti

vietato ai minori

AMI PORNO SHOCK

Le immagini più hard mai viste sul tuo Amiga ed un'animazione che metterà a dura prova il tuo joystick!
Due dischetti (lire 25.000)

PORNO FILM

Julie, Bridget e Stacy sono le protagoniste di due animazioni e di un favoloso slideshow con definizione e dettagli che stupiscono.
Un dischetto (lire 10.000)

AMIGA EXTASY

Una nuova raccolta di videogame ed animazioni "no comment" per la tua soft-teca hardcore. Un modo diverso di far fondere il joystick.
Compatibile solo con Amiga 500.
Tre dischetti (lire 30.000)

JASMINE

Le inconfessabili virtù di Jasmine in un super videogame interattivo originale ed inedito!
Un dischetto (lire 15.000)

Per ricevere i dischetti basta inviare vaglia postale ordinario intestato ad AmigaByte, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Specifica sul vaglia stesso i nomi dei dischi desiderati, il tuo nome ed il tuo indirizzo completo in stampatello.
Per un recapito più rapido aggiungi lire 3.000 all'importo totale e chiedi spedizione espresso.

Tutte le immagini che compongono le dock-brush; in basso sono state separate quelle delle Preferences.

MAGIC WB 2.0

Mi siedo alla scrivania, sistemo lo schienale della sedia, accendo il computer...gulp! Chi mi ha regalato un Indigo? Ah, no, è sempre il buon vecchio Amiga, ma che lifting!

di Tibor Pulpito

In effetti sembra proprio un altro vivere: i semplici segni grafici, squadrati ed obsoleti, che rappresentavano i cassetti del Workbench nelle versioni 1.x del sistema operativo divengono ora molto più curati (anche rispetto alla 2.x i cambiamenti sono enormi), tanto da riportare sull'immagine stessa del cassetto un simbolo che ne rivela il contenuto: una croce di tipo "ambulatorio" indicherà una serie di programmi, tipo "Quarterback", per la riparazione di file corrotti o per la preservazione di quelli intatti (possono essere compresi quindi anche gli antivirus); una tavolozza da pittori alluderà a programmi di painting bidimensionale, mentre un joystick...beh, questa e facile, no?

LE ICONE

Le icone dei programmi, poi, sono un vero spettacolo! Già con le versioni precedenti di "MagicWB" eravamo abituati alla cura del dettaglio, ma in questo caso sfioriamo la maniacalità: alcuni elementi della versione precedente sono stati migliorati, ritoccandone i particolari ed abbondando con l'antialiasing (come nel caso delle icone delle partizioni dell'hard disk), mentre (molti) nuovi sono stati aggiunti, come ad esempio quelli che simboleggiano il device CD-ROM o le cartucce, per la gioia dei nostri occhi. Non c'è che dire, vivissimi complimenti agli autori.

Il segno caratteristico posto dai designer (una volta era il solo e grande **Martin Huttenloher**, ora altri valorosi si sono aggiunti) è sempre stato l'uso massiccio del dithering dei colori, in particolare per il gradiente sfumato che fa da sfondo alla maggior parte delle icone; questa scelta, al momento della prima scrittura del programma, era obbligata, dato che questo doveva funzionare su qualsiasi Amiga e sappiamo tutti bene che le alte risoluzioni (indispensabili per apprezzare i dettagli grafici) sono spesso incompatibili con le palette di colori troppo nutrite. Ma, come si dice, facendo di necessità virtù, i programmatori sono riusciti a ricavare da ciò un proprio stile, estremamente piacevole ed elegante: come si può infatti sopportare per più di dieci secondi la vista delle icone scintillanti e chiassose di **Windows** (su quello sfondo bianco, poi!), quando si può optare per una magnificenza più discreta ed aristocratica? (il giudizio, naturalmente, è personale e non cedibile...ehm, solo personale, ma tra amighisti...).

Altro elemento degno di nota è la grande coerenza grafica che si nota nelle icone fornite, in quanto queste sembrano proprio far parte di un unico set omogeneo: in effetti sono state pensate proprio con quest'ottica, ma non è sicuramente facile mantenere un costante tema cromatico di fondo in un insieme di un centinaio di icone, senza annoiare la vista e senza ripetersi.

IL PEZZO FORTE

Ovvero i **dock-brush**! Semplici (ma graficamente esaltanti) file **ILBM**, pensati come pennelli, vengono allineati ordinatamente sul Workbench, in attesa che un click su uno di essi lanci il programma, di qualsiasi tipo, ad esso associato.

Per fruire di tale comodità è necessario comunque dotarsi di un apposito programma (del tipo

Le tre aree in verde sulla destra sono le finestre dock. Si noti come da un elemento di una finestra dock possa venire generata una nuova finestra dock.

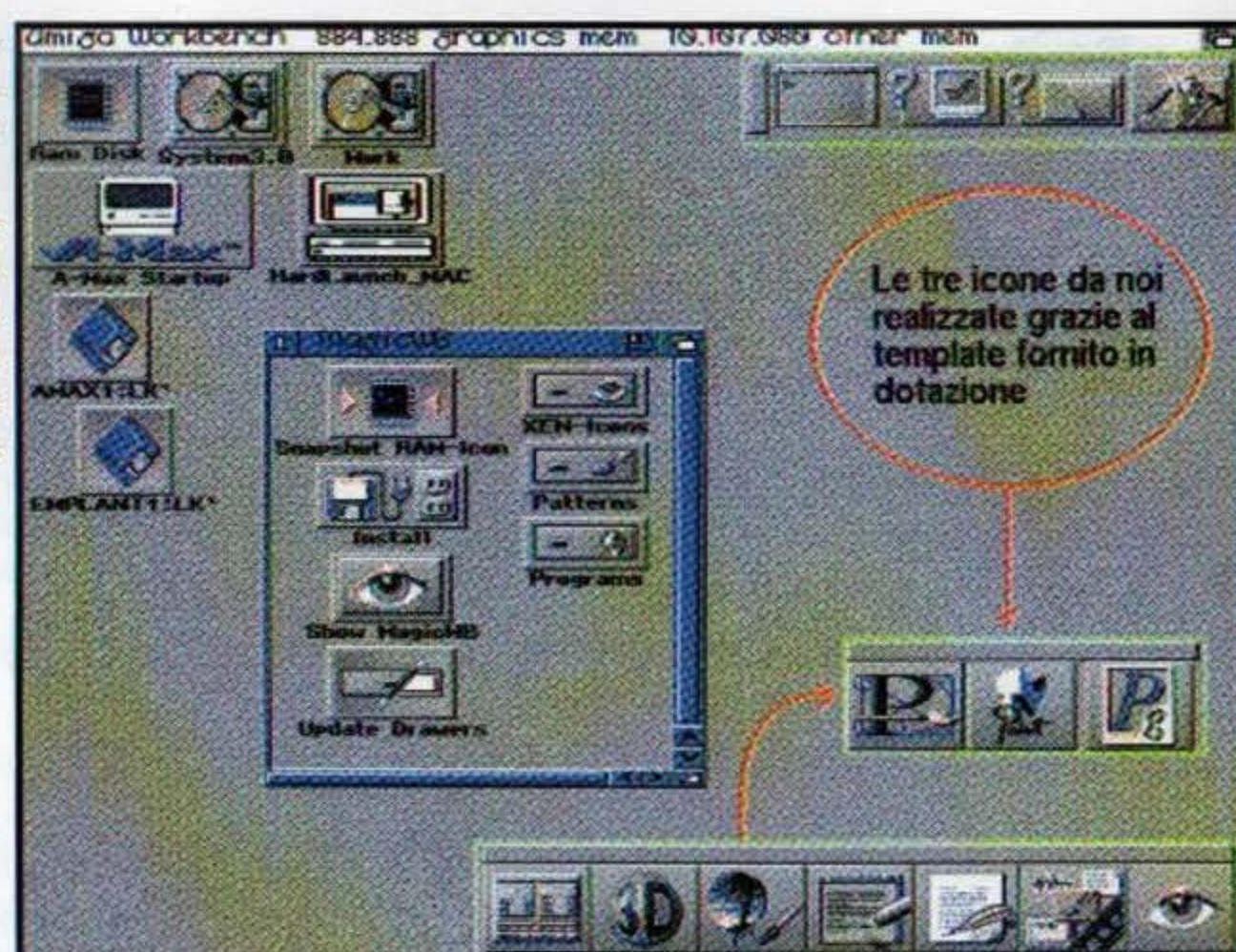
"ToolManager", che consigliamo a tutti, anche in mancanza del programma sotto esame) che funga da interfaccia tra i file eseguibili ed i brush di "MagicWB", implementando le cosiddette *finestre dock*, appunto. Queste sono quindi dei semplici cassetti, contenenti file eseguibili o altri cassetti; la differenza, in termini di comodità e di estetica, tra ciò e quanto offre di serie il Workbench vale pienamente l'interesse di qualsiasi utente.

Inoltre, i dock-brush, essendo comuni file IFF, possono essere manipolati a piacere per personalizzare il proprio tavolo di lavoro: nella dotazione di "MAgicWB" sono forniti, a questo scopo, i cosiddetti template, ovvero gli sfondi caratteristici usati di serie nel programma, per permettere così all'utente di mantenere l'omogeneità grafica, discussa in precedenza, nel realizzare le proprie modifiche.

Ed ora veniamo alla routine.

COSA C'E'...

Il pacchetto arriva in forma di archivio e, una volta decompresso, occupa circa **1 MB e 200 Kb** sull'hard disk (tutta grafica succulenta!). Nella dotazione sono compresi alcuni programmi (realizzati da coder diversi), tra cui il più interessante è "**IconUpdate**", che permette di conferire il look di "MagicWB" ad alcune vecchie icone, preservando comunque le eventuali informazioni (come ad esempio i Tooltype) in esse presenti; lanciato il programma, si apre una finestra nella quale ci viene chiesto di trascinare prima l'icona nuova, poi quella (o quelle) da modificare: tutto qui, il programma farà il resto in modo automatico.

Vi è poi "**MagicWB-Demon**" il quale, inserendo un opportuno script nella "Startup-Sequence", fa precedere la sequenza di boot del computer da una bellissima animazione di presentazione del pacchetto.

Per quanto riguarda ancora la dotazione, ricordiamo la presenza di un ricco set di egregi pattern a 8 o più colori, da utilizzare come sfondo per il Workbench tramite il programma "WBPattern" fornito con il sistema operativo.

Due cassetti di sistema abbelliti da "MagicWB".

...E COME LO INSTALLO

Lo script di installazione proprietario si occupa di tutto, chiedendo all'utente di specificare se vuole un'operazione di tipo ricorsivo, che estenda cioè le modifiche a tutte le sotto-directory di ogni cassetto.

La suddetta utility si limita ad agire sulla sola partizione di sistema, dato che non si può mai sapere cosa l'utente ha installato nelle sue partizioni di lavoro; nel caso si vogliano rinnovare anche i cassetti presenti in queste ultime, si dovra lanciare "**Update Drawers**" (per ogni partizione presente) e seguire le istruzioni.

Dopo aver usato i due programmi menzionati, la maggior parte delle icone del proprio ambiente di lavoro sarà sistemata: mancherà solo di adeguare quelle dei vari programmi, cosa che ognuno dovrà (se vorrà) fare per conto suo, magari nell'attesa che "MagicWB" includa anche questo tipo di immagini, almeno per i programmi più diffusi. A questo proposito, noi ci abbiamo provato con tre programmi di painting, ed il risultato, a fronte di pochi minuti di lavoro, ci sembra del tutto accettabile.

Ecco le icone dei cassetti, utili per personalizzare le partizioni di lavoro.

CI E' PIACIUTO

Insomma, con "MagicWB" sembra davvero di accendere il monitor su un ambiente di lavoro da professionisti e lo stile Amiga dei bei tempi andati è definitivamente dimenticato e, almeno da questo punto di vista, non ci sembra proprio il caso di rimpiangere il passato!

La scheda come viene "vista" da "AIBB 6.5". La memoria FAST a 32 bit ha un indice di latenza pari a 8.2.

TQM: MADE IN ITALY

Prestazioni elevate e prezzo contenuto: questi gli ingredienti del "made in Italy" Hardital.

di Dario Pistella

Amiga 1200 è probabilmente il computer che vanta in assoluto il maggior numero di soluzioni per incrementarne la velocità: (ex)crisi o non crisi Commodore, i produttori di hardware non hanno mai smesso di sfornare proposte di ogni tipo e per tutte le tasche, più o meno complete, più o meno veloci.

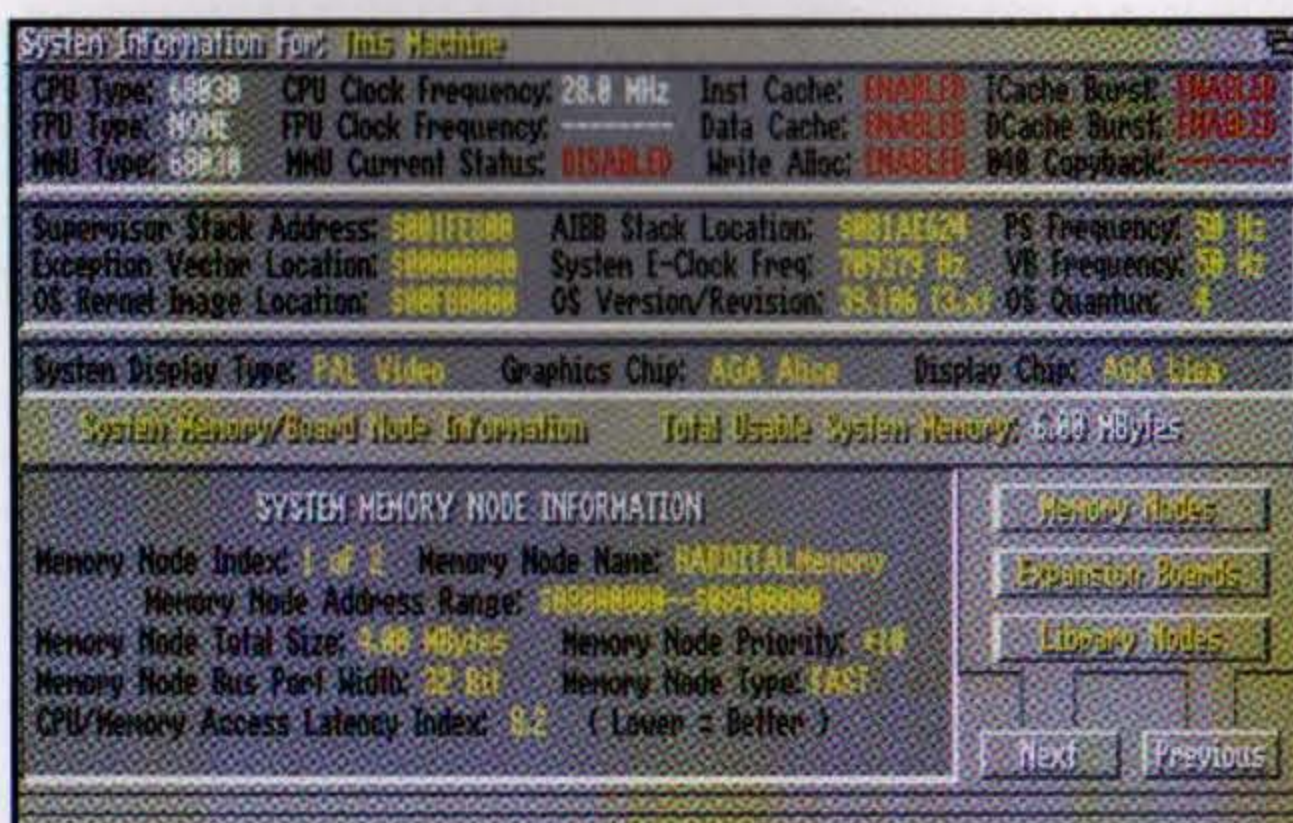
Eccoci allora a presentare una volta di più una scheda acceleratrice per il piccolo-grande di casa Commodore (anche se ora si chiama "Amiga Technologies"), la quale tenta di inserirsi, per la gioia degli utenti, in un segmento di mercato caratterizzato da un aggressivo rapporto qualità/prezzo; le sue peculiarità, comunque, sono tali da differenziarla nettamente da tutti gli altri prodotti concorrenti.

Ci accingiamo quindi a provarla tenendo ben presente che l'obiettivo della **TQM** è di essere abbordabile da un vasto pubblico, regalando (si fa per dire) contemporaneamente prestazioni in alcuni casi raggiungibili solo spendendo decisamente di più.

PARLINO I NUMERI...

La TQM è prima di tutto una scheda **autoconfigurante**, perciò, una volta inserita nello slot di espansione (quello posto al di sotto del computer), non sarà necessario effettuare altre operazioni se non...accendere l'Amiga e cominciare a divertirsi!

Il 68030 della TQM è disponibile in varie frequenze di clock, anche se occorre dire che solo nelle versioni a **28** e **50 MHz** comprende la MMU: negli altri casi è sostituito dal cugino **68EC030**. Si tratta, questa, di una scelta dell'**Hardital** in quanto il 68030 esiste anche in versione comprensiva di MMU per tutte le velocità di clock.

Su tutte le schede è invece presente uno slot per memoria FAST in moduli standard **SIMM a 72 pin**, per espandere Amiga fino a **128 MB** di RAM; inoltre si può avere installato, a richiesta, un modulo **SCSI** direttamente sulla scheda, per poter utilizzare periferiche dell'omonimo tipo.

Per concludere questa breve panoramica sulla dotazione della TQM, registriamo la presenza dell'immancabile zoccolo per l'inserimento di una **FPU 68881** o **68882**, dell'**orologio** con relativa **batteria tampone** e, solo per la versione a 50 MHz, di una **ventola di raffreddamento** posta sulla CPU, primo caso nella storia delle schede acceleratrici per A1200.

Viste le premesse, non ci si possono aspettare che ottimi risultati dalla TQM, almeno rispetto ad un A1200 di base. Abbiamo utilizzato, per i doverosi benchmark, i noti "**AIBB 6.5**" e "**SysInfo 3.23**", anche se quest'ultimo, non più aggiornato da tempo, si dimostra un po' datato per valutare nella realtà, e non solo nella teoria, le prestazioni di un dato sistema.

Le figure di queste pagine offrono un'idea abbastanza chiara di ciò che abbiamo potuto verificare in prima persona: la velocità di elaborazione è notevolmente superiore a quella di un Amiga 1200 in configurazione standard.

Riassumendo i numeri, "SysInfo" pone le prestazioni della TQM sullo stesso piano di quelle di un **Amiga 3000**, e le classifica superiori di ben **3.82** volte rispetto a quelle di un A1200 normale.

A sinistra: "SysInfo" rileva una velocità pari a quella di un Amiga 3000 e 3.82 volte superiore a quella di un A1200 standard. A destra: i risultati finali forniti da "AIBB 6.5"; una FPU contribuirebbe sicuramente a migliorare l'indice della sezione "Floating Point".

"AIBB", al solito, è più articolato nei responsi (e quindi più affidabile), ma anche i suoi risultati puntano nella stessa direzione di quelli di "SysInfo": un Amiga 1200 con la TQM è risultato circa **tre volte** più veloce di un modello standard. Come si può evincere dalla tabella riassuntiva generata dal programma al termine dell'esecuzione automatica in sequenza di tutti i test, la gestione della grafica operata dal sistema beneficia solo in minima misura della presenza della TQM, ma questo è normale considerando che è l'architettura hardware stessa di Amiga a determinare questo fatto.

MMU: PERCHE' VOLERLA?

Dopo aver terminato, rimanendo favorevolmente impressionati, i rituali benchmark, abbiamo proseguito con la prova della MMU per simulare la presenza di memoria reale attraverso quella virtuale.

I servigi offerti da quest'ultima costituiscono un'assai preziosa risorsa dal momento che parte dello spazio sull'hard disk può essere utilizzata come se fosse memoria RAM a tutti gli effetti (anche se più lenta); si possono così caricare programmi e dati che normalmente eccederebbero le dimensioni della RAM fisica del computer. Per abilitare la memoria virtuale è stato utilizzato il programma "**VMM**".

Apre la lista dei programmi provati "**DPAINT**": inutile dire che, per un grafico, il non vedersi negata alcuna possibilità di operare sulle immagini per mancanza di memoria è una sensazione molto rassicurante!

E' stata poi portata a termine senza alcun problema, sempre grazie a "VMM", la compilazione di programmi molto estesi tramite il compilatore "**SAS C**"; lo stesso vale per la redazione di testi molto lunghi (sorgenti di programmi, i programmatori "drizzino le antenne") tramite applicativi di word processing.

Senza dubbio le prestazioni in termini di rapidità di lettura e scrittura dei dati sono di gran lunga inferiori a quelle consentite dalla RAM, ma se la velocità non è il requisito primario il compromesso è più che conveniente in termini strettamente economici. Minore è poi il tempo di accesso all'hard disk, più breve è l'attesa generale...

FAST RAM

Concludiamo l'esame delle prestazioni della TQM ricordando che parte del merito nel conseguimento dei pregevoli risultati di velocità è da ricondurre alla presenza di FAST RAM direttamente sulla scheda: come è noto, i tempi di accesso a questo tipo di memoria sono notevolmente inferiori rispetto a quelli relativi alla CHIP RAM.

FATECI UN PENSIERINO...

Pur essendo il mercato certamente ricco di proposte per espandere e potenziare l'Amiga 1200, è raro imbattersi in schede dotate di credenziali paragonabili a quelle della TQM che siano anche accessibili a tutti e

non solo a pochi eletti. Il rapporto qualità/prezzo, in particolare, separa il prodotto dalla massa dei concorrenti, spesso anonimi.

Ricordiamo che, tra le versioni disponibili, quelle a 28 e a 50 MHz si differenziano da tutte le altre per la presenza della MMU, un dispositivo che le richieste di memoria dei programmi rivolti al multimedia rendono sempre più indispensabile col passare del tempo. ■

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
TQM 28 MHz

PRODUTTORE:
Hardital

DISTRIBUTORE:
Hardital, Via G. Cantoni, 12 - 20144 Milano, Tel. 02/4983457 - 4983462, FAX 02/4983462

PREZZO:
TQM a 28 MHz senza RAM nè FPU lire 280.000; modulo SCSI lire 179.000.

DOTAZIONE/MANUALI	**85%**
PRESTAZIONI	**93%**
AFFIDABILITA'	**95%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**96%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**94%**

REQUISITI H/S:
Amiga 1200

PREGI:
Il prezzo contenuto. La presenza della MMU (sulle versioni a 28 e a 50 MHz) e dell'orologio con batteria tampone. L'utilizzazione di SIMM di memoria standard. La possibilità di aggiungere un coprocessore matematico e un modulo SCSI. La semplicità di installazione e l'affidabilità.

DIFETTI:
Nessuno di rilievo.

GLOBALE 94%

Un progetto realmente ambizioso. Soltanto una promessa o un vero Macintosh a basso costo?

di Calimero

EMPLANT: AMIGA

Il prodotto che ci accingiamo a descrivere ha fatto la sua prima comparsa sulla scena più di un anno e mezzo fa, suscitando notevole interesse. Si trattava di una scheda in grado di emulare, in multitasking e a colori, un **Macintosh** generico. Non era, in effetti, il primo emulatore di Mac disponibile per Amiga, in quanto preceduto di alcuni anni dal famoso A-Max, disponibile, al momento del lancio della EMPLANT, in versione 2.51; tuttavia, quest'ultimo mancava proprio del multitasking e del colore, carenze abbastanza stonanti su un computer con il sistema operativo e con la grafica di Amiga, per cui vi era spazio per l'inserimento di un ulteriore concorrente.

"Perchè così tanto ritardo nella prova del prodotto?" potrebbe essere la domanda che si pone qualche nostro lettore. Il motivo è che, quando uscì, la scheda era una nave ricca di belle promesse, molte delle quali però non mantenute. In particolare, l'instabilità del sistema era sconcertante, tanto che venne considerato dalla maggior parte dei redattori di tutto il mondo un semplice prototipo di un progetto ambizioso che sarebbe stato interessante seguire nel suo sviluppo, ma che al momento era praticamente inutilizzabile ai fini per i quali era stato ideato.

Fu così che, riconoscendo pubblicamente il fatto, il suo realizzatore, **Jim Drew**, si impegnò da subito a migliorare tutto il complesso a suon di upgrade del software di gestione, il quale, per tutto l'anno 1994, è uscito al ritmo di quasi un aggiornamento al mese. Tutti i difetti scoperti venivano a poco a poco eliminati e la lunghezza di questa lista di "proscrizione" era tale da avvalorare, a posteriori, l'etichetta di prodotto non definitivo data alla EMPLANT agli esordi.

Solo adesso, con la versione 5.3 del software, si può considerare l'idea di una recensione che non tenga conto della scusante rappresentata dalla possibile gioventù del prodotto.

Ora EMPLANT deve fare ciò che promette oppure non aspettarsi ulteriore benevola tolleranza da parte degli utenti.

COS'E' EMPLANT

La descrizione del prodotto riportata sulla confezione chiarisce che "EMPLANT" è l'acronimo di **Electronic MicroProcessor Level Amiga Native Task**. Preferiamo non fornirvi una traduzione in italiano, in fin dei conti inutile, per spiegare invece in parole povere cosa si nasconde dietro questa criptica definizione.

EMPLANT non emula "solo" un Macintosh, in quanto è già disponibile anche un modulo aggiuntivo di emulazione **PC MS-DOS/Windows** e sono in preparazione moduli per altri sistemi come **Atari**, **Commodore 64**, **Nintendo**, etc. Tuttavia, crediamo che questi ultimi verranno, nonostante le dichiarazioni della Utilities Unlimited, abbandonati o alquanto ritardati, in quanto permetterebbero l'accesso a sistemi di nessun reale valore al giorno d'oggi, al contrario dei moduli già disponibili. Quindi, sperando comunque di essere smentiti, lo sviluppo di nuovi moduli

"SpeedoMeter" mette a confronto la EMPLANT inserita in un Amiga 2000 con 68040 a 33 MHz ed un Macintosh Quadra 650. A quanto si vede, la battaglia è incerta sino all'ultimo.

della EMPLANT ci pare ormai terminato e crediamo che le attenzioni dei progettisti saranno rivolte soprattutto al miglioramento dei sistemi Mac e PC, gli unici realmente richiesti da un rilevante numero di utenti Amiga.

Comunque tutti i moduli di emulazione, ognuno per un sistema operativo diverso, andrebbero inseriti nella scheda vera e propria, che in sè contiene già tutto il necessario per emulare l'hardware delle altre macchine: ai moduli sarebbe delegata la sola riproduzione del sistema operativo.

MANGIA LA MELA

IL CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

All'interno della grande confezione trovano posto la scheda per slot **Zorro II/III**, due manuali e un disco. Iniziamo l'analisi del contenuto dalla scheda.

Sulla superficie notiamo subito diversi zoccoli vuoti, insieme ad altri occupati da chip di vario genere; il fatto che molti integrati "manchino all'appello" si spiega con quanto detto prima a proposito dell'hardware di EMPLANT: in ogni zoccolo vuoto andrebbe idealmente inserito un chip contenete un sistema operativo particolare da copiare su un file residente su disco, anche se in seguito vederemo che ciò non è sempre necessario. In alternativa, possono essere utilizzati per inserirvi chip aventi funzione di **RAM statica** (per necessità di auto-boot di particolari dipositivi al momento dell'avviamento).

Vi sono comunque anche altri componenti che vale la pena descrivere. Per esempio, uno slot serve per accogliere ROM poste su SIMM, usate in alcuni computer di recente produzione. Inoltre, sempre tale slot costituisce il ponte tra la EMPLANT ed altri processori, memoria e schede di input/output, e verrà utilizzato per i futuri moduli di emulazione.

La scheda presenta anche i componenti di base di un **digitalizzatore audio**; con quale obiettivo specifico in mente sia stato implementato un dispositivo di questo genere è un mistero, e probabilmente non è molto chiaro neanche ai progettisti visto che, forse accortisi della stranezza, hanno lasciato a metà la realizzazione: tocca all'utente procurarsi due componenti necessari all'attivazione del digitalizzatore, descritti nel manuale. Veniamo inoltre a sapere che l'IC da aggiungere (a proprie spese) alla EMPLANT risulta di qualità assai superiore a quelli utilizzati da noti apparecchi dedicati come "Perfect Sound", "Audio Master" e "Master Sound", presentando minori ingombri e necessitando di una potenza di alimentazione inferiore, nonchè eliminando un maggior numero di indesiderate distorsioni del suono; non sono stati inclusi per non elevare inutilmente il prezzo della scheda e, attualmente, non è fornito nemmeno il supporto o il software per l'impiego del digitalizzatore, anche se è stato promesso per il futuro (ma questo, ormai, dalla prima versione della scheda, vale a dire da più di un anno e mezzo fa...noi siamo scettici in proposito, vista anche l'idea esotica in sè di un digitalizzatore incorporato). A questo proposito, va notato che il vero Macintosh offre una frequenza di digitalizzazione di **22 KHz**, uno standard ormai largamente superato, mentre quella della EMPLANT supera quelle dei CD audio (**44 KHz**, oltre la normale percezione umana delle frequenze).

Altro componente interessante è la **batteria** funzionante a celle di litio, che serve per alimentare eventuale RAM statica (da aggiungere, dato che era installata da subito solo nelle prime revisioni della scheda), la quale a sua volta potrà, in futuro, essere utilizzata per l'auto boot dal controller SCSI o dal RAM Drive, quando queste opzioni saranno effettivamente disponibili. E' possibile aggiungere fino a **2.5 MB** sulla scheda in qualsiasi formato fino a **512Kx8**.

DUE SUPER-SERIALI

Proseguiamo con le porte seriali, presenti anche nel modello **Deluxe** della scheda. A questo proposito occorre premettere che EMPLANT esiste in quattro versioni: EMPLANT "liscia" (senza seriali nè controller SCSI), EMPLANT con seriali, EMPLANT con controller SCSI ed EMPLANT Deluxe (con entrambi): il modello in prova è l'ultimo della lista. Tornando a noi, le seriali presenti sulla scheda sono le stesse (proprietarie e che causano infiniti problemi di interfacciamento e incompatiblità) di un vero Macintosh. Collegate alle seriali di un MAC gestiscono fino a **230.4 KBaud** senza problemi e, addirittura, la velocità

può essere raddoppiata a **460.8** KBaud se connesse ad una scheda Double Talk installata sul Macintosh. Infine, tanto per esagerare e far vedere che quando Amiga emula un computer non si limita a copiare le specifiche tecniche ma le spinge un po' più in là, tra due EMPLANT si può raggiungere la sconvolgente velocità di **921.6 KBaud** (e solo tra due EMPLANT). In poche parole, questa è la velocità massima raggiungibile dalle seriali della scheda, purtroppo soggetta a decurtazioni fino a 230.4 KBaud quando nel collegamento si inserisce anche quella lumaca del Mac. Per i modem, la velocità è "limitata" a **57.6 KBaud** (si fa per dire, trovate voi un modem che funzioni a quella velocità).

Entrambe le porte funzionano in modo asincrono, il che significa che sono completamente indipendenti l'una dall'altra, e ad esse si collegano tutte quelle periferiche Apple inutilizzabili su qualsiasi altro computer senza interfacce, adattatori e driver software dedicati (stampanti in primis). Le seriali possono essere utilizzate anche dal lato Amiga (con ciò intendiamo, per i profani, dal sistema operativo di Amiga ed in particolare dal Workbench) mediante l'"empser.device" fornito.

IL CONTROLLER SCSI

L'interfaccia SCSI utilizza il diffuso **IC 53C80 SCSI**, un controller veloce ed affidabile che consente velocità ben al di sopra di **1 MB/sec** a seconda del processore e dell'hard disk accoppiati; tuttavia, il controller non è SCSI-II. Ai due connettori, uno esterno ed uno interno ad esso, possono essere collegati hard disk, drive SYQuest, riproduttori di filmati, scanner di ogni tipo, schede EtherNet, untià di espansione del NuBus, lettori CD-ROM, streamer, DAT, drive magneto-ottici e qualsiasi altra periferica che acceda direttamente al bus SCSI.

C'è tuttavia un inconveniente qualora si volessero utilizzare dispositivi SCSI che richiedono +5 volt sul pin 25 del connettore unitamente ad altri che invece non richiedono tale alimentazione. Un apposito jumper abilita o disabilita infatti l'alimentazione per entrambi i connettori, non permettendo dunque configurazioni ibride: la tensione potrebbe rovinare irrimediabilmente i dispositivi che non la prevedono.

Anche l'interfaccia SCSI di EMPLANT, al pari delle porte seriali Apple Talk, può essere sfruttata dal lato Amiga mediante l'"empscsi.device" e, tra l'altro, con una semplicità molte volte estranea agli stessi controller progettati per Amiga. Diciamo questo in ragione del fatto che, per gestire la SCSI della scheda, non è necessario ricorrere a software proprietario di formattazione e partizionamento, ma si può usare il buon vecchio "HDToolBox", fornito di serie a partire dalla versione 2 del sistema operativo, segnalando a quest'ultimo di utilizzare il sopracitato device: il problema non poteva essere risolto in modo più pulito. Poichè il driver interpreta comandi SCSI diretti, può funzionare con la totalità delle periferiche SCSI presenti in commercio.

***A lato:* il menu principale di configurazione dell'emulazione. *In basso:* i due autori del progetto, Jim Drew e Joe Fenton, ci vengono presentati da una delle sei schermate di benvenuto che vengono proposte casualmente ad ogni avvio dell'emulazione.**

I MANUALI ED IL SOFTWARE

La documentazione è composta da due libricini in inglese. Il primo riguarda l'hardware in generale e spiega come aggiungervi RAM, ROM o ogni ulteriore modulo di espansione. Il secondo è invece dedicato esclusivamente al modulo Macintosh e quindi in particolare al software contenuto nel disco fornito, completamente rivolto al Mac.

Entrambi sono ben scritti, forse a volte un po' troppo tecnici, ma non era possibile farne a meno e comunque con questo genere di hardware è meglio essere pignoli che generici. L'unico appunto che si può muovere alla documentazione riguarda la fattura "casalinga" che dimostra a livello di impaginazione, ma ormai, per tenere più bassi possibile i costi di produzione, questa è una tendenza ormai diffusa per tutto l'hardware di Amiga da molto tempo a questa parte: a prodotti sempre più stupefacenti dal punto di vista delle prestazioni si accompagnano manuali di chiaro taglio artigianale aventi il solo scopo di illustrare il prodotto e privi di qualsiasi fronzolo estetico. Da molte parti sono state levate critiche alla documentazione della scheda, definita insufficiente, se non addirittura ridicola: non ci sentiamo di confermare questi giudizi, per lo meno non dopo una lettura approfondita degli stessi, nei quali non manca davvero nulla (a volte c'è anche di più di quel che si potrebbe desiderare).

Tra l'altro, la documentazione è stata scritta dallo stesso Jim Drew e chi lo conosce attraverso la BBS della Utilities Unlimited non farà fatica a riconoscerne lo stile: sembra sempre che egli "parli" ai suoi clienti "col cuore in mano" e che senta il bisogno di soddisfarli; ammette senza nascondersi, quando necessario, le proprie negligenze o i propri errori e non si sottrae mai alla promessa pubblica di migliorare quanto ha già fatto, ma sa anche essere orgoglioso ogni volta che raggiunge risultati importanti (per esempio, con grande fiducia nel proprio lavoro garantisce a vita l'hardware). Insomma, in poche parole, abbiamo un raro caso di

A lato: la schermata di benvenuto del Mac. Al centro: un altro logo della EMPLANT.

"genio" ancora a "misura d'uomo", che resta vicino al cliente comune rispondendo personalmente ai problemi di tutti, anche dei meno esperti (collegarsi alla sua BBS per credere). Dispiace vedere come spesso il suo entusiasmo per il progetto si scontri con l'indifferenza e la scarsa sinergia tra produttori di periferiche hardware o di software del mondo Amiga, per cui molte volte l'autore si trova costretto a dire che gli sarebbe piaciuto raggiungere una maggiore integrazione tra il suo prodotto e hardware di altra fonte, ma che non ha potuto a causa del disinteresse del secondo produttore: tuttavia, si dichiara più che disposto a collaborare con chiunque sia interessato.

INSTALLAZIONE

La scheda può essere inserita in un **Amiga 2000, 3000 o 4000**, oltre che in un case esterno di espansione di quelli disponibili per A500, A600 e A1200. Si interfaccia al resto del sistema secondo il protocollo Zorro II, per la precisa volontà di massimizzare la compatibilità anche a costo di rinunciare a velocità di comunicazione maggiori. Dopo avervi aggiunto chip di RAM, di ROM e/o moduli di emulazione vari (è fornito di serie quello per Macintosh) e aver impostato di conseguenza i jumper appositi (non vi preoccupate, nel manuale è descritto tutto in modo dettagliato), basta inserire la scheda ed il gioco è fatto qualora si disponga già delle ROM su file del sistema da emulare. Premesso che EMPLANT utilizza ROM del sistema da emulare solo sotto forma di file su disco, vi sono due modi di ottere un file del genere a partire dai veri e propri chip di ROM (stando attenti a tutti i diritti di copyright del caso) ed entrambi richiedono l'accesso ad un modello del sistema da emulare. Il primo impiega un programma, specificatamente scritto per la macchina da emulare, che copia le ROM su un file; il secondo richiede la rimozione dei chip di ROM dalla macchina originale e l'inserimento degli stessi negli appositi zoccoli vuoti della EMPLANT esaminati in precedenza; occorrerà quindi avviare, dal Workbench, gli opportuni programmi di copia per completare il lavoro e quindi rimuovere le ROM dalla EMPLANT e rimetterli "al loro posto" (EMPLANT non deve essere utilizzata con ROM su chip, ma solo su file).

Una volta procuratesi le ROM su file, si può chiudere il computer, avviarlo e lanciare il programma di installazione del software: nel nostro caso si tratterà del modulo di emulazione Macintosh, ma ciò ovviamente varia a seconda di ciò che si è acquistato. Per questo motivo qui termina il nostro esame dell'hardware di EMPLANT: da qui in poi quindi, salvo considerazioni di carattere generale sull'insieme hardware/software del prodotto, ci occuperemo solo dell'emulatore Macintosh.

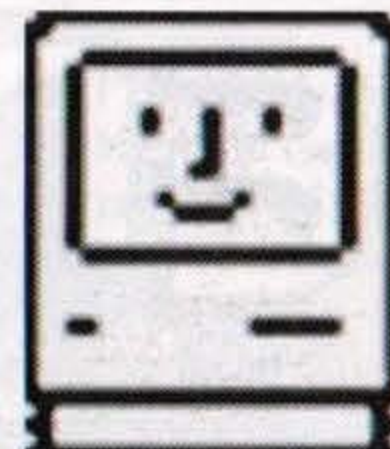
PRIMA DI EMULARE...

...occorre installare (il software). Ci soffermiamo su questo aspetto ormai trito e ritrito di ogni recensione perchè questa volta, in effetti, vi sono delle peculiarità degne di nota. Non ci riferiamo ovviamente all'immancabile impiego dell'"Installer" Commodore, quanto alle domande "un po' strane" che questo pone all'utente, per rispondere alle quali quest'ultimo deve per forza aver letto bene i manuali. In particolare, è in questa fase che indichiamo al modulo di installazione il modello di Amiga sul quale funzionerà (e questo è molto importante), il tipo di indirizzamento che intendiamo utilizzare per le applicazioni Macintosh (a **24** o **32 bit**, più o meno la differenza che passa tra un Motorola 68EC020 ed un 68020 completi, ovvero la quantità di memoria indirizzabile dal sistema, da non far "cozzare" contro le aspettative degli assai schizzinosi programmi Mac) e diamo il permesso allo stesso di intervenire per modificare la nostra "Startup-Sequence".

Se siete sopravvissuti alla serie di domande poste dall'"Installer", che sembrano preannunciare una pronta autodistruzione del computer qualora sbagliate risposta (sembra di trovarsi in un quiz televisivo in cui dover dare la risposta giusta), siete pronti per emulare.

Se, tra le altre cose, vi fosse venuta la curiosità di lanciare il programma di auto-testing per verificare il corretto funzionamento della scheda e aveste ricevuto messaggi funerei in risposta, non allarmatevi, il programma non è stato aggiornato al ritmo dell'hardware, così si diverte a procurare infarti a tutti i neo-acquirenti della scheda: non dategli soddisfazione e retta, con ogni probabilità la vostra EMPLANT è in perfetta salute!

DOMANDA: CHI VUOLE UN MAC...

...quando ha un Amiga? Risposta: chi ha bisogno di superbi programmi di spreadsheet, impaginazione, grafica, multimedia in generale, ecc. Praticamente in ogni settore, a parte la grafica 3D e la videotitolazione, il Macintosh sorpassa l'Amiga limitatamente alla qualità del software (anche i PC, se è per questo, essendo meno limitato strutturalmente). E' triste doverlo ammettere, ma il porting di molti eccellenti programmi ("Excel", "Quark XPress", "Illustrator", "Freehand", "Fractal Painter" e altri di questo calibro) non ha avuto luogo per le scarse prospettive di vendita dettate dall'assenza di un vero mercato del software professionale per Amiga, per ragioni che non è lecito discutere in questa sede ma che

senz'altro pesano. Quindi, come ammette laconicamente Jim Drew, se non è possibile avere la versione Amiga di questi programmi, tanto vale eseguirli direttamente...

REQUISITI

Per il funzionamento del modulo di emulazione Macintosh sono necessarie le già citate **ROM** da trasferire infine su file, almeno un **68020** (il 68000 ed il 68010 non sono supportati dalle stesse ROM Mac), almeno **2 MB** di memoria **FAST** (e solo FAST, meglio, per ragioni di velocità, se a 32 bit) o 4 se si vuole utilizzare il System 7.0 o superiore di Apple, una partizione su hard disk per il software di emulazione ed una partizione o hard file di capacità adeguate per ospitare il software Mac, la versione **2.04** del Kickstart e del Workbench e, infine, un disk drive Macintosh.

Per quest'ultimo occorre precisare alcui punti: per leggere i dischi Mac a bassa densità occorrono necessariamente i disk drive della Apple a velocità angolare variabile, da collegare all'hardware EMPLANT mediante AMIA, un'interfaccia hardware apposita simile, nella funzione, alla cartuccia delle prime versioni di A-Max, l'altro celebre emulatore Macintosh per Amiga.

LANCIAMO L'EMULAZIONE

Eravamo rimasti alla completata installazione del software. Il passo successivo consiste nello spegnere la macchina e riavviarla (non è sufficiente un reset, occorre infatti modificare i vettori di "cold boot"); fino a quando non si escluderà dalla procedura di avviamento l'intervento del software EMPLANT, tutti i reset della macchina, da questo momento in poi, saranno duplici (uno causato da noi e l'altro richiesto dal software EMPLANT).

Infine, arrivati al Workbench, sembrerà che nulla sia cambiato, quando invece, seppure in modo tutt'altro che visibile (e questo è senz'altro un grande pregio), MOLTO sarà cambiato nel vostro sistema.

Posta la ROM del Mac nell'apposita directory, lanciamo finalmente il programma di emualzione vero e proprio e veniamo accolti da una schermata che ci consente di definire tutti i parametri di funzionamento della scheda. Seguendo l'ordine di presentazione della schermata appena apparsa, trattiamo singolarmente i singoli aspetti dell'emulazione.

MEMORIA

Tutti i moduli di emulazione disponibili ora ed in futuro per EMPLANT agiscono in perfetto multitasking con il sistema operativo di Amiga, per cui è necessario stabilire delle regole per determinare la quantità di memoria da riservare ad ognuno di essi. L'allocazione della memoria non avviene in modo dinamico: questo significa che

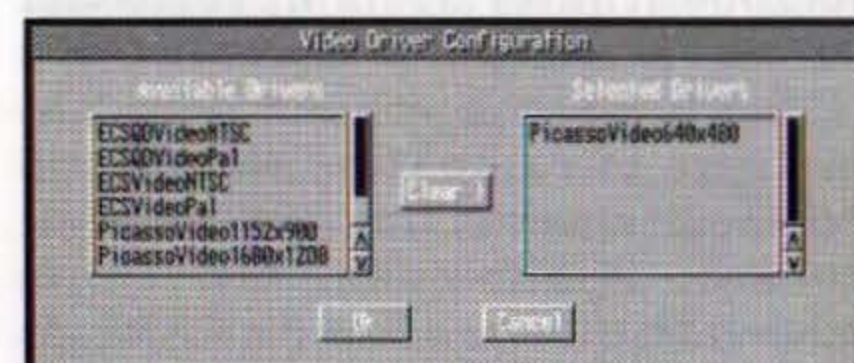
l'ammontare desiderato è assegnato prima di lanciare l'emulazione e non potrà subire variazioni fino al termine del task di emulazione; parimenti, tale memoria verrà sottratta al lato Amiga per tutta la durata dell'emulazione. Il menu **MEMORY** consente quindi di stabilire questa quantità di memoria dal pool di memoria **FAST** disponibile. La memoria CHIP e quella RANGER (conosciuta anche con il nome di memoria "SlowFast") non sono utilizzabili a causa della loro lentezza, che ne renderebbe impossibile l'uso in un sistema che dipende largamente da temporizzazioni critiche come il Mac. Pochissimi sono inoltre i modelli Mac che utilizzano memoria FAST a 16 bit, di conseguenza l'optimum sarebbe disporre di (tanta) memoria FAST a 32 bit, per essere più tranquilli sulla compatibilità.

Il tipo (FAST a 16 o a 32 bit) e la quantità di memoria allocata vanno specificati per la memoria di sistema Macintosh (fino a **99840 K**, praticamente la memoria che il vostro Macintosh penserà di avere), per le ROM di sistema (solo il tipo va specificato, in quanto verranno sottratti sempre 256 K), per il driver video, per il bus emulato **NuBus** (64 K fissi) e per un buffer risiedente tra i sistemi Amiga e Macintosh che serve a far scambiare informazioni tra loro, tipicamente a trasferire file tra i due sistemi operativi.

DRIVER VIDEO

Attraverso questo menu si selezionano i driver video per l'hardware grafico che si intende utilizzare. Sono supportati l'**ECS**, l'**AGA**, le schede grafiche **Picasso**, **Merlin**, **Retina** (Z2 e Z3), **EGS 110/24**, **EGS 28/24 Spectrum**, **Cybervision** e altre. E' possibile specificare più di un driver qualora si intenda utilizzare la capacità del sistema operativo Macintosh di operare con più schermi collegati tra loro mediante il movimento del puntatore del mouse; si possono utilizzare fino a sei driver video, tutti diversi o tutti dello stesso tipo.

Un apposito riquadro informativo fornisce tutte le indicazioni sulla versione del driver selezionato, dell'hardware su cui si appoggia e delle richieste di memoria avanzate dall'accoppiata.

Va infine detto che, poichè nessuna delle schede grafiche esterne disponibili per Amiga è in grado di mantenere un accesso esclusivo alla

memoria video, quando si utilizza l'hardware grafico contemporaneamente con i due sistemi operativi si verificano strani fenomeni grafici, quali immagini dei due ambienti sovrapposte tra loro, dati grafici alterati, puntatori del mouse giganti (occupano un quarto di schermo: fate un po' voi...) ed effetti collaterali del genere. Il problema è di tipo eminentemente software, causato non tanto dai driver software di ogni singola scheda, quanto dall'assenza di un vero standard RTG (presente,

in realtà, in uno stato non più che embrionale) nel sistema operativo di Amiga che detti delle regole precise e fornisca uno standard per l'interfacciamento con le schede grafiche. I produttori, dal canto loro, non se la sono ancora sentiti di correggere una mancanza che trae origine principalmente dalla natura multitasking del sistema operativo di Amiga, quando ancora la stessa Commodore non aveva fornito standard ben definiti di interfacciamento a cui rivolgersi.

Se si vogliono dunque evitare problemi grafici di questo tipo, che comunque non pregiudicano affatto la funzionalità dell'emulazione o del sistema Amiga, non rimane che evitare di far sfruttare la scheda grafica da applicazioni Amiga (l'esempio più classico di tutti: dal Workbench) quando questa è già in uso dal lato Mac.

FLOPPY DISK DRIVE

Tutti i Macintosh non supportano più di due unità lettrici di floppy disk, per cui anche l'emulazione segue questa limitazione. Ai due drive Mac, chiamati rispettivamente "Drive interno 0" e "Drive interno 1", possono essere assegnati due qualsiasi dei drive di Amiga.

Un drive non può essere utilizzato contemporaneamente dai due sistemi, per cui occorre anche indicare il sistema sotto il quale dovranno funzionare i drive al momento del lancio dell'emulazione; Amiga, in particolare, indicherà i drive come "busy" quando saranno assegnati all'ambiente Mac; è comunque possibile, a seconda delle necessità, variare in seguito la scelta.

La questione dei drive e dei dischi Mac, e in particolare la possibilità di emularli con drive Amiga, è abbastanza delicata e intricata: vediamo di chiarire alcuni aspetti del problema.

I primi Macintosh disponevano di drive a bassa densità che leggevano dischi Mac da **800 K**: la caratteristica che rese famosi questi lettori nel mondo era la velocità angolare variabile dei dischi, studiata per aumentare lo spazio disponibile su di essi (in seguito, Amiga dimostrò che un buon file system razionale ed ordinato poteva spremere più spazio dai dischi di quanto potesse questo cavilloso sistema che seminava a destra e sinistra problemi di compatibilità anche tra gli stessi Mac). Successivamente, Apple si rese conto di avere un po' esagerato e produsse i drive ad alta densità che leggevano floppy da **1600 K**, a velocità angolare costante. Ovviamente i due tipi di drive sono incompatibili tra loro, ma ormai quelli del primo tipo esistono solo nei musei.

Da questa premessa nasce il problema: quale tipo di drive si vuole emulare con il proprio drive Amiga? Se uno ad alta densità, basta avere un drive Amiga ad altà densità (molte sono le proposte in commercio) ed il gioco è fatto. Emulare quelli a bassa con la EMPLANT è più complicato; un po' di tempo fa era disponibile, separatamente, l'hardware **Sybil** (da interfacciare a EMPLANT e drive Amiga) che, "truccando" con appositi cavi e circuiteria i drive Amiga come in seguito fece anche A-Max IV della ReadySoft, permetteva di utilizzare un normale drive Amiga a bassa densità per emulare un lettore Apple di pari capacità; ora è invece disponibile **AMIA**, che permette di collegare un vero lettore Apple a bassa densità ad EMPLANT (come facevano i primi A-Max: evidentemente i due produttori hanno avuto idee opposte su come sviluppare la soluzione del problema). AMIA, il successore di Sybil (ormai non più disponibile), appare almeno in teoria il più affidabile, però richiede il possesso di un lettore originale Mac a bassa densità, non facile da reperire. Comunque, ha senso voler emulare drive a bassa densità solo se si è affezionati a vecchi programmi disponibili solo su dischi a bassa densità e non si vuole acquistare la versione più recente, in quanto da tempo non esce più nulla su dischi a bassa densità.

L'accesso ai dischi avviene attraverso un versatilissimo "multi-os.device", in grado di leggere e scrivere da/su floppy **EMPLANT** (formato proprietario), **A-MAX**, **MS-DOS 720 K**, **MS-DOS 1.4 MB**, **Macintosh ad alta densità** e dischi **AmigaDOS** (come si nota, manca solo il formato Mac a bassa densità, come spiegato in precedenza). Ricordiamo che per i formati ad alta densità occorre un drive HD.

Sempre per mantenere la sua fama di computer del tutto "particolare" (la maggior parte delle volte causando problemi anzichè offrendo soluzioni innovative), il Mac espelle i dischi attraverso un sistema elettronico automatizzato controllato via software anzichè manualmente: ciò significa che il comando di espulsione dei dischi va dato dal Desktop di lavoro e non con il canonico bottone. EMPLANT rimedia a questo allontanamento dallo standard nel seguente modo: quando viene dato il comando di espulsione dei dischi dal desktop Mac vengono visualizzate apposite icone, in alto a destra sulla barra dei menu, che invitano l'utente ad eseguire manualmente l'operazione e che rimangono visibili fino a quando questa non viene effettivamente portata a termine. Viceversa, apparirà un'icona per indicare di reinserire un disco espulso manualmente quando ancora non era stata concessa l'autorizzazione dal sistema.

INTERFACCIA SCSI

Questo riquadro contiene, attualmente, solo un gadget che, selezionato, attiva l'interfaccia e le porte SCSI della scheda; ovviamente ha effetti solo sui modelli SCSI e Deluxe della EMPLANT.

IMMAGINI DELLE ROM

Con questo termine si intendono le copie legali su file delle ROM del sistema da emulare. Il sistema per ottenerle varia: si possono copiare su un file da un vero Macintosh per mezzo del programma "ROM_Info" incluso oppure installare negli appositi zoccoli i chip ed eseguire con i corretti programmi il dumping degli stessi. In ogni caso le ROM devono risiedere in un file e non in un chip fisicamente presente sulla scheda.

Attualmente, la EMPLANT supporta solo ROM da **256 K**, delle quali sono in circolazione tre revisioni (**1.1**, **1.2**, **1.3**). Solo a partire dalla revisione 1.3 i Macintosh hanno introdotto il supporto per i disk drive ad alta densità, tuttavia il modulo di emula-

zione ne consentirà l'impiego con qualsiasi revisione, superando, in questo come in tanti altri casi, le limitazioni originarie dei Mac. Acquistare ROM di revisione 1.1 o 1.2

non costituirà quindi alcuna menomazione per l'utente, a differenza di quanto varrebbe invece con un vero Mac, anzi: il fatto che non siano di alcuna utilità agli utenti Mac rispetto all'ultima revisione ne abbassa sensibilmente il prezzo, rendendole addirittura le più convenienti da abbinare ad EMPLANT.

Nel requester che si apre dopo aver selezionato la voce **ROM Images** occorre specificare la posizione (ovvero il percorso) del file immagine. Se viene indicato un file valido, i dati delle ROM riguardanti il tipo, la dimensione e la revisione appariranno nella finestra.

EMULAZIONE PORTE SERIALI

I Mac dispongono di due porte seriali: la **porta A**, impiegata generalmente per le telecomunicazioni, e la **porta B**, normalmente riservata alle stampanti e alle reti **AppleTalk**, ma, come al solito, con la EMPLANT deciderete voi la funzione di ogni porta (per far cambiare abitudini ad AppleTalk occorre anche software apposito). E' possibile emulare entrambe le porte con una qualsiasi

porta seriale o parallela Amiga o anche, addirittura, con quelle aggiuntive presenti su schede di espansione. Tutta questa flessibilità è permessa grazie al fatto che bisogna specificare semplicemente il driver a cui si vuole fare riferimento: che questo sia il "serial.device" standard Commodore (il quale, nella versione 37.4, è troppo lento per le operazioni ad alta velocità, mentre non presenta problemi in quelle successive) o il "GVPPAR.device" della GVP nulla cambia in termini di impiego. Oltre a ciò occorre anche indicare il numero di unità che rappresenta la porta fisica del computer.

Particolare attenzione merita il discorso relativo all'emulazione di una stampante Mac, in quanto può arrecare potenzialmente grossi grattacapi. Innanzitutto, in ambiente Mac le stampanti sono dotate di un connettore DIN a 8 pin tutt'altro che diffuso, tanto per fare una volta di più gli originali. Questo significa che un utente Mac deve necessariamente acquistare una stampante che sia dotata di tale connettore o ne abbia l'opzione, oppure ancora deve munirsi di un apposito adattatore. Questo per quanto riguarda la parte hardware. Per quanto concerne quella software, invece, bisogna dire che nel Mac OS le stampanti supportate di serie sono solo quelle di marca Apple, le più utilizzate, al contrario di quanto accade invece nel nostro Workbench, già provvisto per conto suo di molti driver per marche esterne; i driver per i produttori esterni vanno richiesti ad essi stessi, in quanto la Apple non ne vuole sapere niente. Ricercare affannosamente questi driver direttamente dai produttori può rivelarsi assai poco pratico, quindi sono nate delle raccolte commerciali comprendenti un gran numero di driver per tutti i modelli; la più nota di queste è "**PowerPrint**" della GDT SoftWorks, giunta alla versione **2.5**, che contiene i driver per oltre mille stampanti non Apple.

In altre parole, se un utente Mac vuole dotarsi di una stampante Apple ha già tutto ciò che serve nel sistema, ovvero le porte DIN e i driver, altrimenti deve trovare il modo di collegare l'apparecchio al computer e procurarsi l'appropriato driver. Quest'ultima sarà la situazione di gran lunga più comune tra gli utenti EMPLANT; è difficile infatti immaginare che un utente Amiga abbia già (visto quel che se ne potrebbe fare...) o che abbia intenzione di acquistare una stampante solo per l'emulazione, quindi cercherà di "adattare" la propria stampante parallela alla situazione. Allora anche per lui sarà necessario collegare la sua stampante alla porta parallela di Amiga o, se è masochista, a una delle seriali della EMPLANT con l'apposito adattatore (di cui il buon Jim ci fornisce lo schema di realizzazione sotto forma di file IFF), sempre che abbia le seriali sul suo modello di scheda, ovviamente. Dopodichè dovrà indicare nel requester a quale porta ha connesso la stampante e quindi, se non è un modello Apple, di cui già è presente un driver nel System Mac, dotarsi anche del driver software (la parte più difficile del tutto), altrimenti potrà scordarsi stampe grafiche decenti. In alternativa, funziona a fasi alterne il trucchetto di utilizzare driver Apple per stampanti di

Il sistema di aiuti inserito nel System Apple.

tutt'altra origine: a volte otterrete risultati del tutto accettabili, altre un silenzio ostinato dalla vostra mangiatrice di fogli (diciamo questo dopo aver perso settimane dietro ad una **NEC P6 Pinwriter**).

Se avete soldi da spendere la soluzione che garantisce la massima compatibilità è di acquistare una stampante Mac, una EMPLANT con porte seriali e di utilizzare i driver Apple.

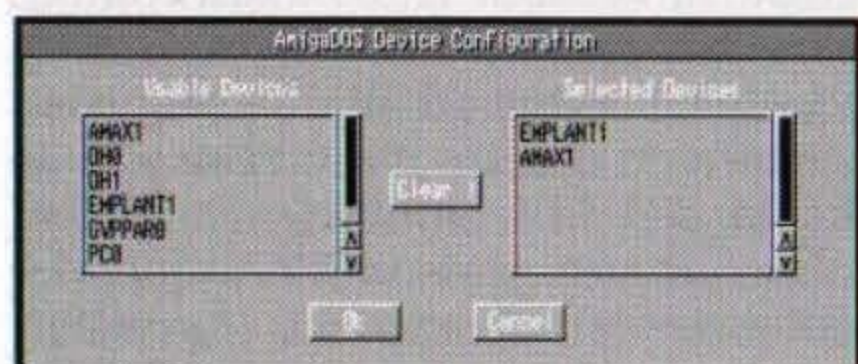
Ciò che occorre comprendere è che EMPLANT mette l'utente nelle stesse identiche condizioni in cui lo metterebbe un Mac: se si ha una stampante Apple è tutto relativamente facile, altrimenti bisogna industriarsi e mettere a punto il sistema. L'unica differenza è l'eventuale redirezione dell'output dalle seriali EMPLANT alle porte Amiga, che comunque non dà di per sè origine ad alcuna incompatibilità aggiuntiva.

Se, per qualsiasi compito, si utilizzano le seriali EMPLANT, è possibile far viaggiare due EMPLANT collegate tra loro a quattro volte la velocità di un vero Mac; ovviamente, con un misero Mac si potrà comunicare solo alla velocità standard (230 kilobit al secondo). Come si diceva? "Only Amiga makes

it possible...". Peccato solo che con le ultime versioni del software sia stata eliminata la possibilità di innestare il turbo.

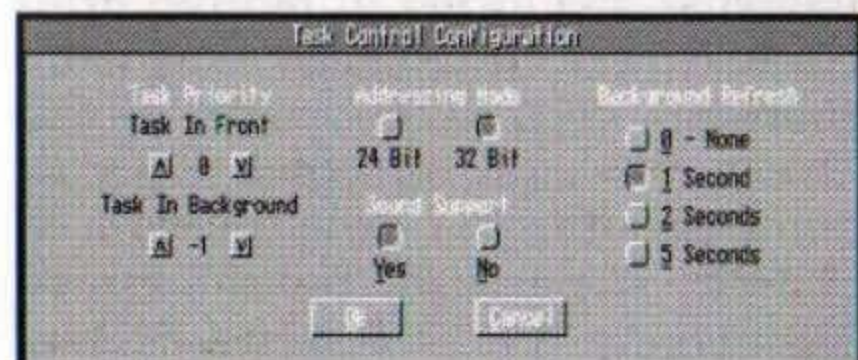
MEMORIE DI MASSA

Oltre ai floppy disk è naturalmente consentito far uso di altre memorie di massa (hard disk, SyQuest, floptical, magneto-ottici, ecc.), fino ad un massimo di 14. L'ordine con il quale vengono indicate al software di emulazione i dispositivi determina anche la priorità secondo la quale vengono scanditi al momento del boot del System Mac per cercare una par-

tizione bootabile contenente anche una cartella di sistema (più o meno l'equivalente del nostro "SYS:"). Come nei veri Macintosh, comunque, eventuali dischi inseriti nei disk drive avranno la priorità su qualunque altro device al momento del boot.

In questo requester, oltre ad avere informazioni dettagliate su ogni dispositivo attivo, è possibile regolare alcuni parametri di trasferimento dati, come la protezione del media dalla scrittura e la doppia bufferizzazione per i controller non funzionanti in modo DMA.

CONTROLLO DEI TASK

Questo requester gestisce il multitasking tra il sistema Mac e quello Amiga. Le opzioni su cui si può intervenire riguardano la priorità del task di emulazione (sia quando è attivo che quando funziona in background), il modo di indirizzamento e il refresh video dell'emulazione quando opera in background.

Particolare rilievo merita il modo di indirizzamento: i Mac II, Mac IIx e Mac IIcx non possono funzionare in modo 32 bit, ma solo a 24; solo i

modelli di fascia alta funzionano a 32 bit. La differenza tra 24 e 32 bit risiede nella quantità di memoria indirizzabile dal proprio sistema e quindi, in parole povere, installabile; a 24 bit si possono utilizzare al massimo **8 MegaByte** per l'emulazione, a 32 fino a **4 GigaByte**; inoltre, il modo a 24 bit soffre anche di altre limitazioni che riducono ulteriormente la quantità di memoria alla fine sfruttabile per il Mac. Per utilizzare il modo a 32 bit occorre almeno il System 7.1 della Apple.

Infine, si può attivare o meno il suono durante l'emulazione agendo sull'apposito gadget.

INFORMAZIONI SULL'HARDWARE

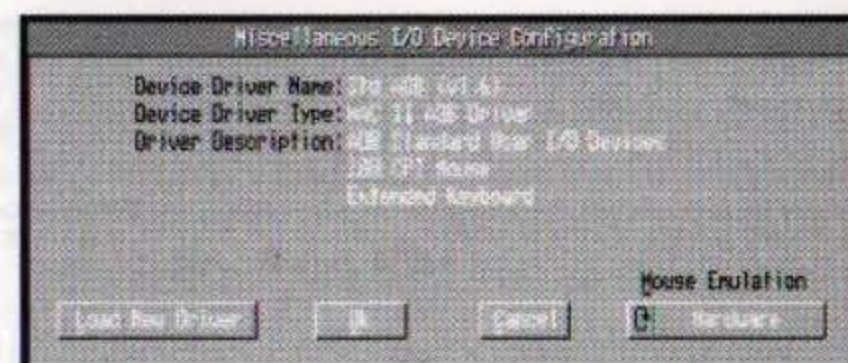
Questa finestra mostra alcuni dati sulla scheda EMPLANT: l'indirizzo a cui è stata mappata, il contenuto dei suoi zoccoli, la presenza o meno delle porte seriali e di quella SCSI sulla scheda, la presenza del digitalizzatore audio e lo stato del jumper che commuta il suono del Mac da mono-

fonico a stereofonico.

CONTROLLO OPZIONI VARIE

I driver esterni da integrare al sistema Mac vengono caricati da questa finestra. Per esempio la tastiera, il mouse ed i bottoni di quest'ultimo vengono gestiti da un driver **ADB** ("Apple DeskTop Bus") che deve essere caricato per rendere attivi tali dispositivi. Di serie vengono forniti due driver di questo tipo, uno standard ed uno esteso.

Per quanto riguarda poi l'emulazione del mouse, è presente un gadget specifico che indica al sistema se il "topo" deve essere amulato via hardware (il sistema più affidabile) o software: quest'ultima possibilità si dimostra la più interessante in quanto, grazie all'impiego dell'hardware della EMPLANT in combinazione con le funzioni dell'"Input.device", permette di controllare il puntatore del mouse anche con tavolette grafiche, penne ottiche, trackball, joystick analogici e addi-

rittura il PowerGlove della Nintendo ("Jim, non avrai esagerato?", ndr). Infine, sono supportate le tavolette grafiche della CalComp.

DOPO AVER CONFIGURATO...

Grazie a questa finestra è possibile salvare in un file tutti i parametri impostati nelle precedenti finestre, nonchè di caricare un file di configurazione specifico. Questo significa anche che sono consentiti file di configurazione multipli.

PARTENZAAA....

Due sono i modi per dare il via alle danze: far partire l'emulazione e farla partire con lo schermo di controllo (un task Amiga che vigila su quanto combina la EMPLANT) iconificato.

Scelto il modo, vi sarà un ritardo dai cinque ai dieci secondi prima di vedere lo schermo del Mac; se quindi il vostro schermo diventa nero senza dare apparentemente segni di vita, non dovete a vostra volta diventare blu: aspettate e sarete premiati, oppure vi beccherete uno dei 38 messaggi di errore possibili (o tutti e 38, uno dietro l'altro, se siete particolarmente fortunati): in quest'ultimo caso bisogna far riferimento alle spiegazioni in appendice del manuale, dove vengono illustrati tutti gli errori.

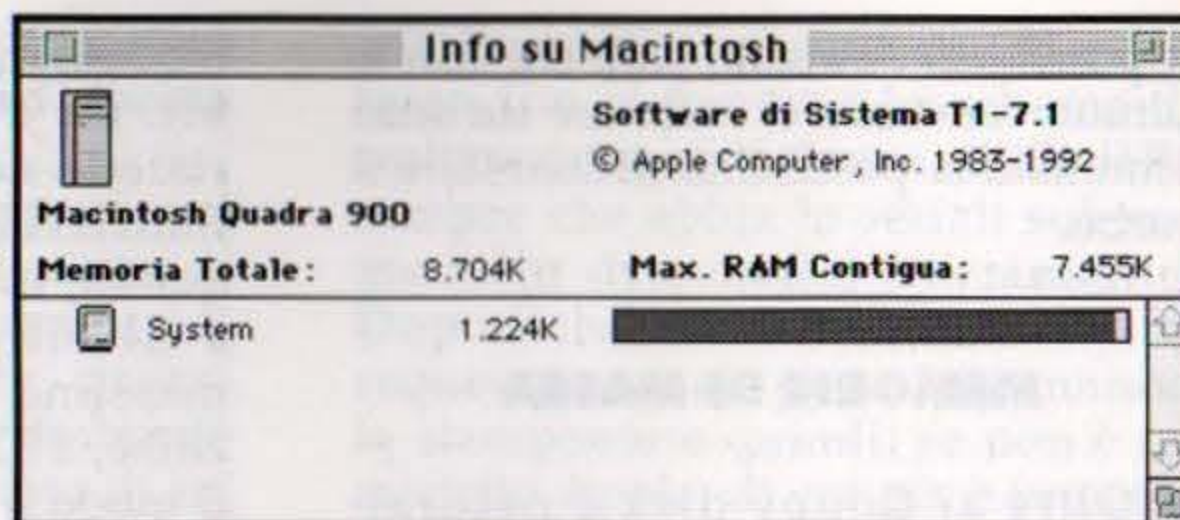
Se tutto è andato per il verso giusto apparirà lo schermo del Mac; a questo punto il Mac cercherà (ormai possiamo chiamare così l'Amiga con la EMPLANT) di caricare da qualsiasi memoria di massa il sistema: inizierà dai dischi e proseguirà con tutti gli altri media secondo l'ordine da voi specificato nella finestra **Devices** del programma di configurazione. Se il sistema non trova nessun volume bootabile riprenderà la ricerca dai floppy disk e disegnerà un punto interrogativo sul disco rappresentato al centro dello schermo, segno che ci chiede un disco o una cartuccia removibile di qualsiasi tipo da cui effettuare il boot. Inoltre il software della EMPLANT visualizzerà il logo della scheda (ce ne sono sei, scelti di

volta in volta a caso), ma solo se avete selezionato una risoluzione Amiga: su uno schermo Picasso, per esempio, non compare e così riteniamo si comporti per qualsiasi altra scheda grafica. Se invece il sistema trova un volume da cui avviare tutta la baracca, il disco al centro dello schermo si trasformerà nella nota faccina sorridente (a volte l'utente Mac è così ossessionato dal suo sistema che gli appare piuttosto "ghignante") di "Mister Mac".

Appena partita l'emulazione, si può subito verificare l'effettivo multitasking utilizzando i soliti **Amiga M** e **Amiga N**. Se il task di controllo non è stato iconificato, suo sarà il primo schermo in cui ci inbatteremo. Da esso si può variare in tempo reale il ritmo di refresh del video, il sistema che detiene il controllo dei floppy disk (Amiga o Mac), chiudere forzatamente il task di emulazione se qualcosa è andato storto nell'ambiente Mac e non si riesce a riprendere il controllo del sistema dall'interno del Mac OS, avvertire il Mac di un avvenuto cambio di cartuccia removibile, attivare o disattivare le cache per i processori **68040** (l'operazione influenza anche il sistema Amiga) e, infine, accedere al sottomenu dal quale è possibile trasferire file dal formato AmigaDOS a quello Mac OS.

COM'E' L'EMULAZIONE

Bella, non c'è che dire. Personalmente gradiamo molto la presentazione grafica del System 7 del Mac (per il multitasking, da fedeli utenti Amiga, non possiamo che storcere il naso e domandarci: "Ma cos'è 'sta cosa qua?") ma, al di là di questo, dobbiamo elogiare anche la perfetta integrazione dei due sistemi operativi che infonde la sensazione di essere realmente a cavallo di due mondi e di poter sfruttare gli aspetti migliori di ognuno. L'interazione tra Amiga e Mac diventa sconvolgentemente stretta quando si tratta di trasferire i file da un sistema all'altro mediante l'utility incorporata nella finestra di controllo dell'emulazione: dopo averla invocata, appare un file requester nell'ambiente da cui vogliamo trasferire il file. Da esso dobbiamo selezionare il file sorgente e, fatto questo, il sistema attivo lascerà automaticamente spazio all'altro perchè presenti, a sua volta, un requester (del file di destinazione). Dato l'OK anche in questa

Il sistema Mac ha scambiato il nostro Amiga dotato di EMPLANT per un vero Quadra!

finestra l'operazione viene compiuta. E' fantastico osservare come ognuno dei due ambienti operativi si comporti normalmente, come fa di solito e come se non sapesse di stare lavorando in sintonia con l'altro, mentre il software EMPLANT svolge il ruolo di intermediario tra i due.

Il programma di trasferimento file ha diverse opzioni al suo interno, che però non staremo a descrivervi: vi diciamo solo che funziona egregiamente ed è probabilmente il momento di massima integrazione tra i due ambienti di lavoro.

La sensazione generale di trovarsi

Il (giustamente) famoso "Excel". Il motivo principale che ha portato alla realizzazione della EMPLANT è proprio la possibilità di utilizzare questi programmi di qualità superiore, troppe volte non convertiti per Amiga.

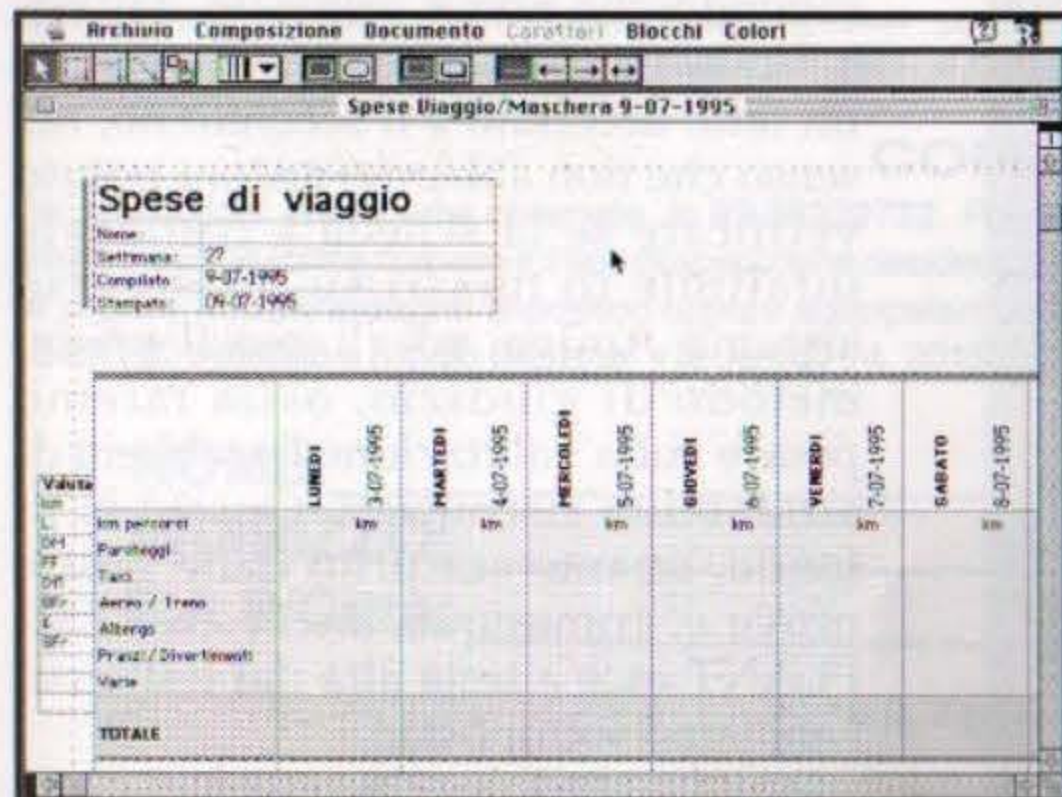
di fronte ad un vero Mac è totale: nulla, a parte la gestione dei dischi (e non poteva essere altrimenti), richiede all'utente di comportarsi in modo diverso da come farebbe se stesse utilizzando un vero Mac, nessuna limitazione o variazione interviene a far ricordare all'utente che ciò che sta utilizzando è pur sempre un'emulazione. Anzi, e lo abbiamo ripetuto più volte nella descrizione generale delle potenzialità dell'hardware e del software EMPLANT, molte volte gli aspetti più fastidiosi del Mac vengono eliminati, per arrivare a ciò che negli Stati Uniti, dopo aver provato la scheda, hanno definito "A Mac better than a Mac" ("Un Mac migliore di un Mac"). Ci riferiamo ad esempio alla possibilità di utilizzare entrambi i tasti del mouse per operare con menu e icone, quando invece il Mac permette l'impiego del solo sinistro con il sempre presente pericolo di un'eccessiva usura, alla possiblità di variare al volo in ogni momento la frequenza di refresh dello schermo, alla possiblità di utilizzare accoppiamenti hardware e software che su veri Mac non potrebbero convivere (uno per tutti: i Mac, per utilizzare il 68040, hanno bisogno almeno del System 7.0.1, mentre con la EMPLANT è sufficiente la versione 6.0.7, senza comunque dimenticare che, con la EMPLANT, i drive ad alta densità sono gestiti con qualunque versione delle ROM del Mac, mentre in questi ultimi occorre almeno la revisione 1.3 delle stesse), al fatto che si possono utilizzare stampanti parallele molto più semplicemente che con un Mac (non è necessario costruire o comprare l'interfaccia da 25 pin Centronics a DIN 8 pin), che si può pilotare il mouse praticamente con ciò che si vuole e così via...tutto ciò che abbiamo sottolineato nei momenti della configurazione emerge ora nella sua bellezza a funzionalità.

PRESTAZIONI E COMPATIBILITA'

Un Amiga dotato di EMPLANT è quasi sempre, a parità di hardware, più veloce di un Mac. Sembra sconvolgente, ma è così. Il motivo principale è da ricercarsi nella sistematica riscrittura delle ROM operata da Jim Drew, che gli ha consentito di eliminare una notevole quantità di codice superfluo perchè poco ottimizzato: per sua stessa dichia-

razione le ROM della Apple sono, in alcune parti, un monumento allo spreco dei cicli di clock del processore. Sempre secondo le sue affermazioni (raccolte dalla BBS della Utilities Unlimited), il Mac utilizza molto frequentemente dei cicli a vuoto per ritrovare le sincroniz-

zazioni necessarie, sprecando una considerevole parte della potenza della CPU. Tutto ciò è stato eliminato con la EMPLANT, per cui la velocità, solitamente il tallone d'Achille per gli emulatori, diventa in questo caso uno dei cavalli di battaglia del prodotto, contribuendo anch'essa a convincere l'utente di avere di fronte un vero Mac. Quando invece sul Mac di confronto sono installate diavolerie come **DSP**, beh, il confronto diventa impari, ma non umiliante per EMPLANT; in ogni caso, le prestazioni restano paragonabili (a meno di andare a sfidare i PowerMac, dei quali sono contenuti i record di velocità nel noto programma di benchmark "SpeedoMeter").

La compatibilità è apparsa buona ma non perfetta: tuttavia, lavorando sui parametri di configurazione di più basso livello (in effetti non troppo bene illustrati dai manuali), le cose migliorano. Dovrebbe essere totale, ma per noi non è stato così: provata la scheda su un A2000 con schede GVP G-Force 68040 con 12 MB e Picasso II, si è dimostrata meno affidabile del previsto, e in particolare meno di A-Max (tranne in alcune operazioni, come la stampa con driver generici di emulazione

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
EMPLANT modulo Macintosh

PRODUTTORE:
Utilities Unlimited

DISTRIBUTORE:
DB-Line srl, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104, Fax 0332/767244

PREZZO:
Modello Deluxe lire 980.000.

DOTAZIONE/MANUALI	**85%**
PRESTAZIONI	**91%**
AFFIDABILITA'	**72%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**86%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**79%**

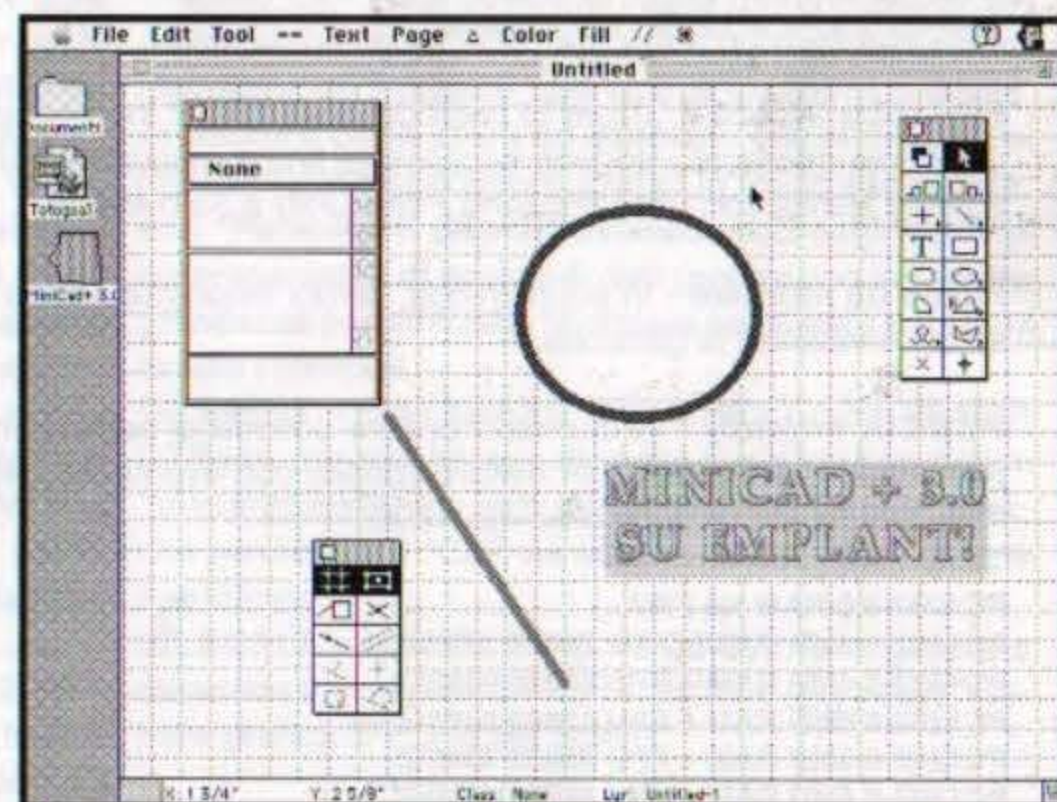
REQUISITI H/S:
Amiga con CPU 68020 o superiore, 2 MB di Fast RAM, hard disk e Kickstart 2.0 o superiore

PREGI:
La completezza dell'emulazione. La possibilità di espansioni future. Il supporto di hardware Macintosh e Amiga di ogni tipo.

DIFETTI:
Sul sistema provato l'affidabilità non era soddisfacente. Il prezzo è concorrenziale rispetto ai Mac emulati, ma elevato se confrontato con quello degli emulatori shareware.

GLOBALE 83%

EPSON e non specifici per la NEC). Il problema ci ha lasciati perplessi per non poco tempo: un prodotto così curato, che raggiungeva tali presta-

A lato: l'ottimo "MiniCAD" funzionante sulla EMPLANT. In alto a sinistra: ecco come appare il file requester del Mac quando si esporta un file dall'AmigaDOS al Mac OS.

zioni, ma che falliva dove era forse meno lecito attendersi disattenzioni da parte dei progettisti. La situazione era resa ancora più strana dalle voci sempre entusiastiche sulla compatibilità del prodotto che erano sempre circolate e che ancora continuano a circolare: non capivamo più quale fosse la verità. Abbiamo scoperto quest'ultima con la versione 5.3 del software EMPLANT, in cui Jim Drew invita tutti i possessori di schede GVP come la nostra a farle "sistemare" da un laboratorio di

hardware specializzato di NewYork, in quanto queste manifestano problemi di temporizzazione con il bus Zorro II (dove, appunto, sono collegate EMPLANT e Picasso). In effetti qualche volta, anche prima dell'arrivo di EMPLANT, il sistema Amiga dotato della scheda ha dato segni di imprevedibile cedimento di tanto in tanto, senza che si riuscisse a capirne il motivo. Sembrerebbe quindi che la causa del problema sia la scheda acceleratrice e d'altra parte altri possessori della EMPLANT da noi interpellati hanno sempre testimoniato la perfetta affidabilità e la totale compatibilità del prodotto, mentre il problema è stato riscontrato da altri utenti possessori della G-Force.

La sfilata dei programmi provati continua con "RagTime"...

Comunque, non è il caso di allarmarsi: la frequenza con cui si presentavano i blocchi di sistema (di questo si trattava) era molto bassa, più bassa di quella con cui ci si presentano i famigerati "Errori di applicazionie di Windows, un sistema operativo originale su un PC perfettamente standard e compatibile, nonchè di quella con cui Amiga ci assilla con i suoi "Software Failure".

La nostra perplessità discendeva unicamente dal fatto che dal prodotto ci aspettavamo il massimo sotto tutti gli aspetti, e non da un reale problema pratico di inaffidabilità dell'insieme Amiga-EMPLANT.

In generale, comunque, siamo riusciti a far partire tutti i programmi per Mac provati e, nonostante il citato problema di stabilità del sistema, abbiamo potuto lavorare senza problemi; questo per dire che anche i possessori della G-Force 040 GVP non devono preoccuparsi più di tanto dei blocchi di sistema: Amiga ne rifila molti di più.

CONCLUSIONI

Abbiamo tralasciato di parlare di varie utility di contorno, come quella che serve a convertire i dischi da un formato all'altro (Mac 800 e 1600K, IBM 720 e 1440 K, A-Max ed EMPLANT) e quella che prepara gli hard disk Mac all'uso, ma la vastità del progetto e la ristrettezza dello spazio a nostra disposizione cozzano sonoramente. Crediamo comunque di aver reso l'idea della qualità del prodotto a cui ci troviamo di fronte.

Semmai sorge un problema in merito al criterio con cui giudicare la EMPLANT: dobbiamo tenere conto dei problemi di compatibilità che abbiamo riscontrato all'atto pratico, quello che più fa fede e che più riguarda il potenziale acquirente, oppure ignorare l'inconveniente sapendo che non è originato dall'oggetto in giudizio? Siccome il primo è un fatto accertato e il secondo no, nel senso che non abbiamo ancora potuto verificare se la scheda è realmente infallbile (o quasi) su un diverso sistema Amiga, scegliamo il primo metodo di giudizio, ossia faremo pesare sulla valutazione i problemi di affidabilità riscontrati. Questo è, in fondo, quanto scaturito dalle nostre prove e, comunque, anche così EMPLANT esce a testa alta dal test a cui l'abbiamo sottoposta.

SIMULA

Avete un A600 o un A1200 e non potete permettervi un hard disk da 2.5"? Non trovate drive interni di capacità soddisfacente? Ecco una possibile risposta ai vostri dilemmi.

di Dario Pistella

I modelli 600 e 1200 di Amiga, nonostante abbiano tante e tali caratteristiche da soddisfare la maggior parte delle esigenze degli utenti, soffrono di una limitazione piuttosto rilevante, ovvero della relativa difficoltà nell'abbinarvi un hard disk, imputabile più che altro alla penuria di spazio interno alle due macchine.

Essi sono infatti dotati di un controller **IDE** per hard disk da **2.5 pollici**, in genere destinati ai computer portatili. In che modo questo rappresenta una limitazione? I nodi fondamentali della questione sono due: il primo consiste nella difficoltà a reperire sul mercato hard disk da 2.5" di grossa capacità (superiore ai **250 MB**, per intenderci); il secondo, ancora più prosaico del primo, vede gli ancora troppo elevati prezzi di hard disk di questo tipo in confronto a quelli più abbordabili imposti per le meccaniche da 3.5".

SIMULA

Pensandoci bene, tuttavia, il problema, dal punto di vista tecnico, non è di difficile risoluzione. I dischi rigidi da 2.5" sono infatti dotati di un connettore da **44 poli**, di cui **40** utilizzati per lo scambio di dati e i rimanenti **4** per l'alimentazione, prelevata direttamente dalla motherboard: non presentano quindi un connettore di alimentazione separato. I modelli da 3.5" hanno invece un connettore a **40 poli** per lo scambio dei dati con il computer e un altro distinto per l'alimentazione, da ottenersi per mezzo di un trasformatore esterno o dal computer.

Poste queste semplici premesse, entra in gioco **SIMULA**, un kit composto da uno speciale cavo piatto e da un case esterno per ospitare hard disk interni da 3.5" che ne fossero sprovvisti.

Il cavo piatto è così conformato: ad un'estremità, quella che andrà collegata all'hard disk, è presente il connettore da 40 poli e quello per l'alimentazione, quest'ultimo standard per le meccaniche da 3.5"; dall'altra, invece, sono presenti il connettore da collegare al controller di Amiga e quello per fornire tensione all'hard disk. Per rendere operativo l'interfacciamento di SIMULA è sufficiente scollegare (se presente) il connettore che mette in comunicazione il drive interno con la scheda madre e inserire al suo posto quelli appositi ad una estremità del cavo piatto; al drive sono invece destinati i connettori rimasti liberi all'altro capo del cavo.

UN PO' DI "FAI DA TE"

L'operazione è estremamente semplice e non richiede alcun tipo di conoscenza tecnica particolare del computer, per cui effettuabile da chiunque; la procedura di installazione è in ogni caso esposta in italiano nel foglietto illustrativo contenuto nella confezione.

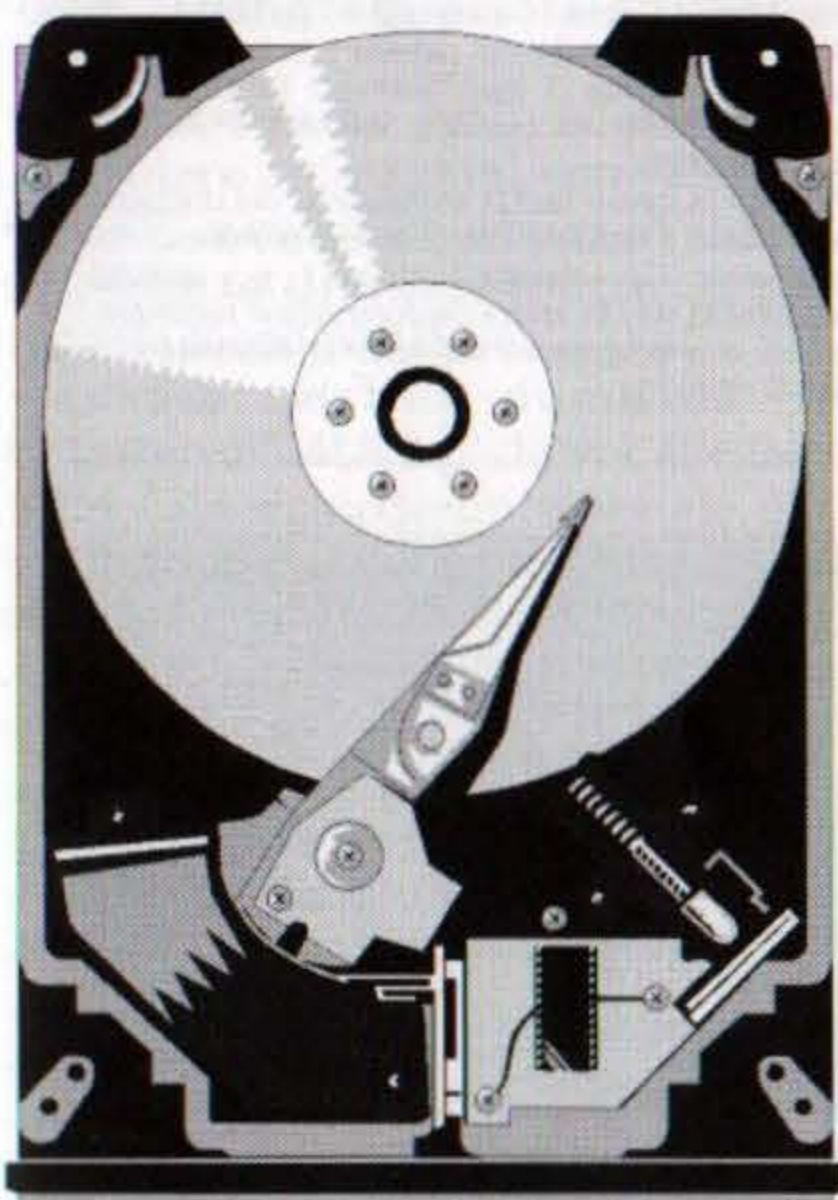
Una volta portate a termine le connessioni, l'estremità del cavo piatto collegata all'hard disk andrà fatta uscire da Amiga dal lato sinistro della macchina, quello opposto al drive, passando tra le due parti componenti il case; l'hard disk, infatti, non potrà essere lasciato all'interno del computer per i già discussi motivi di spazio, a differenza di quanto accade per i modelli da 2.5".

Il nostro consiglio è quello di ricavare una piccola fessura, attraverso la quale far passare il cavo, limando appena la parte inferiore o superiore della relativa metà del case, onde evitare lo schiacciamento del cavo. L'hard disk, dal canto suo, andrà fissato all'interno dell'apposito contenitore fornito nella confezione, a fine di protezione da colpi e agenti esterni vari. Non resta quindi che accendere Amiga e verificare se l'installazione del nuovo hard disk IDE da 3.5" è stata perfettamente eseguita. Grazie quindi ad un banale cavo di

prolungamento si potranno utilizzare con il proprio A600 o A1200 hard disk molto più capaci di quelli da 2.5" e, soprattutto, a parità di dimensioni in MegaByte, sensibilmente più economici di questi ultimi (i prezzi sono spesso inferiori alle **1000 Lire al MB**).

AVVERTENZE

Due sono gli aspetti cui prestare attenzione prima di abbinare SIMULA ad un hard disk.

Innanzitutto occorre verificare l'effettiva compatibilità del modello di

HD scelto con Amiga; nella maggior parte dei casi non sorgono problemi, ma l'ovvio consiglio è quello di provare sempre il prodotto prima di deciderne l'acquisto. A questo proposito sono in circolazione nell'àmbito del software di pubblico dominio vari elenchi di drive IDE da 3.5" compatibili con Amiga 600/1200 ma, vista la rapida evoluzione dei modelli e del mercato, è sempre meglio, alla fine, attivare tutte le precauzioni possibili assicurandosi che l'hard disk venga correttamente riconosciuto dal controller e dal computer.

L'ALIMENTAZIONE

Il secondo aspetto da tenere presente riguarda invece la potenza del trasformatore di A600/A1200. Dal momento che i drive da 3.5" assorbono generalmente più corrente dei modelli da 2.5", potrebbero sorgere problemi nel caso in cui il trasformatore utilizzato abbia un output troppo basso, con sintomi quali reset improvvisi del computer, difficoltà di caricamento dall'hard disk o anomalie del genere. Il pericolo che l'assorbimento di corrente non venga retto dall'alimentatore è concreto soprattutto se è collegato un secondo drive: in tal caso occorrerà dotarsi di un trasformatore con specifiche di potenza superiori.

I quattro connettori citati nel testo

IL NOSTRO TEST

SIMULA è stato da noi testato, senza riscontrare alcun problema, con un HD **IDE** da **3.5"** e **540 MB** della **Western Digital**. La semplicità di installazione rende il prodotto un'ottima interfaccia per regalare a voi ed al vostro fido Amiga drive di "stazza" superiore ed aggirare la limitazione degli Amiga 600 e 1200 citata in apertura. L'unico neo deriva dal fatto che i progettisti non hanno considerato la possibilità di far uscire il cavo piatto dalla porta libera di Amiga posta sotto il drive interno, per risparmiare agli utenti il "dolore" procurato dal dover limare il case. A parte questo, però, SIMULA è una realizzazione hardware che, per quanto tecnicamente semplice, si dimostra indubbiamente utile.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Simula

PRODUTTORE:
Nemesis

DISTRIBUTORE:
DB-Line srl, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104, FAX 0332/767244, BBS 0332/706469

PREZZO:
Lire 91.000.

DOTAZIONE/MANUALI	**95%**
PRESTAZIONI	**90%**
AFFIDABILITA'	**95%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**84%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**93%**

REQUISITI H/S:
Amiga 600 o Amiga 1200.

PREGI:
La facilità di installazione. Il prezzo contenuto in rapporto al risparmio che consente sullo acquisto di hard disk da 3.5".

DIFETTI:
La necessità di schiacciare il cavo piatto per farlo uscire dal case del computer o, in alternativa, di limare quest'ultimo.

GLOBALE 92%

Come installare i programmi di AmigaByte

Il dischetto di AmigaByte contiene programmi, utility, giochi, sorgenti, immagini, font, moduli musicali ed altro materiale di pubblico dominio o shareware. Ogni programma è corredato dalla sua documentazione originale ed è distribuito senza alcuna modifica o variazione rispetto alla versione rilasciata dal suo autore.

Al fine di offrivi il maggior numero possibile di programmi, i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato compresso (mediante l'utility shareware "**LhA**") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il disco di AmigaByte non è *bootabile*, ovvero non può essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e far partire il **WorkBench** utilizzando una **copia** del dischetto WorkBench standard fornito in dotazione ad Amiga oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

Se il boot viene effettuato da dischetto, occorre che sulla copia del Workbench utilizzata vi siano almeno **100Kb** di spazio disponibile per l'installazione di librerie necessarie per il corretto funzionamento di alcuni programmi.

Per installare i programmi di AmigaByte occorre inserire il dischetto in un drive dopo aver caricato il WorkBench e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune brevi informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: *Install for Real* oppure *Pretend to Install*. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione *Install for Real*.

La successiva richiesta *Log all Actions to* seguita dalle tre opzioni *Printer*, *Log File* e *None* determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è *None* (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è **Work:**, il nome standard della partizione di lavoro su hard disk. Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta *Work:* e scrivere il nome di un floppy **precedentemente formattato** (ad esempio **Empty:**, oppure Vuoto:). Importante: il nome deve essere scritto SENZA virgolette e seguito da due punti (ovvero Empty: e non "Empty" o "Empty:"). Ricordate inoltre di scrivere il NOME del disco e non del drive (cioè Empty: e non DF0:).

Clickando su Proceed verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desiderano installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Una volta terminata questa selezione, basterà fare click su **Proceed** ed inserire o togliere il disco di AmigaByte dal drive man mano che il programma "Installer" lo richiederà.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un cassetto chiamato AmigaByte: al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del **Workbench**. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (Default Tool) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

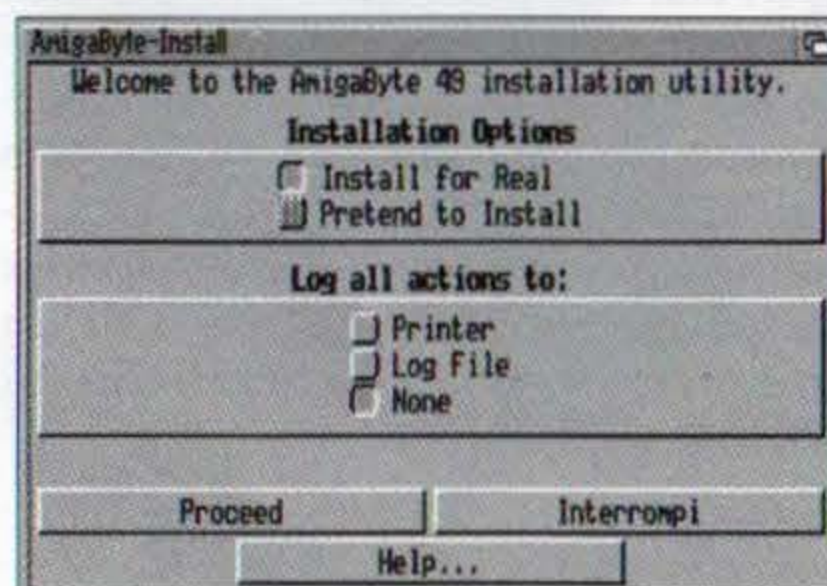
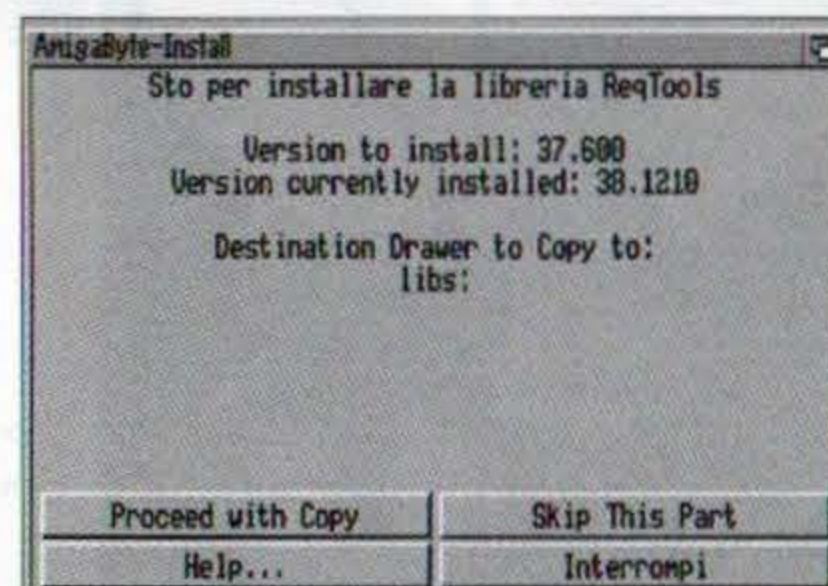
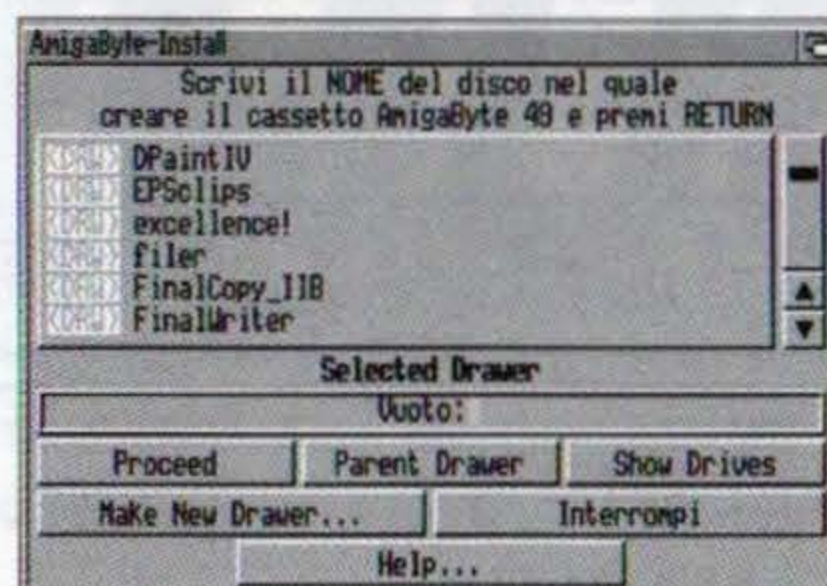
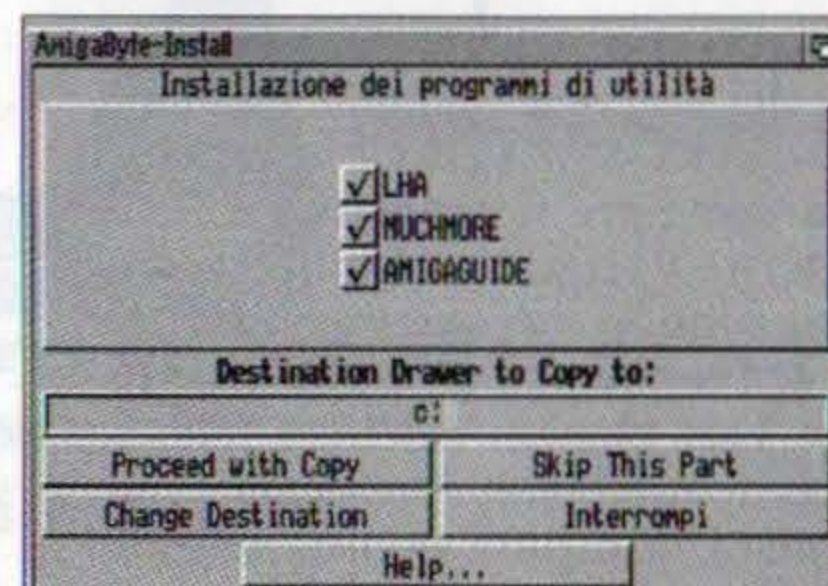
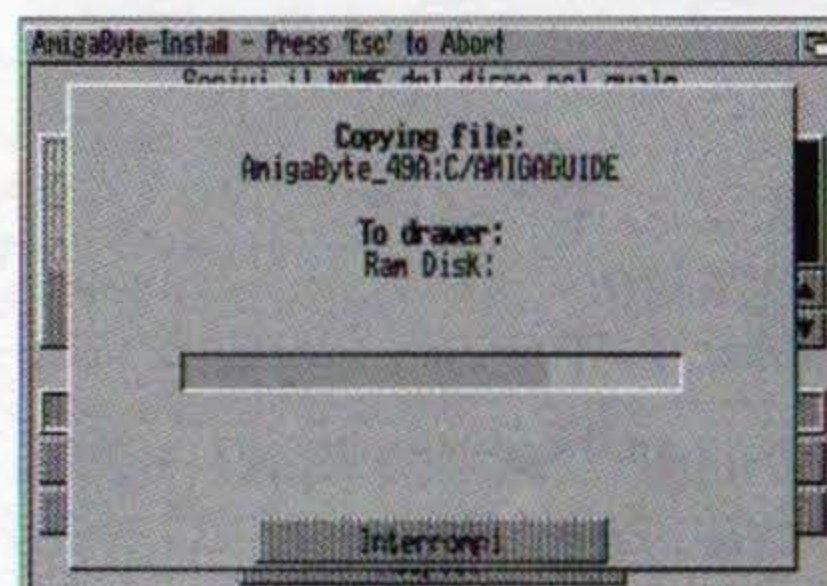
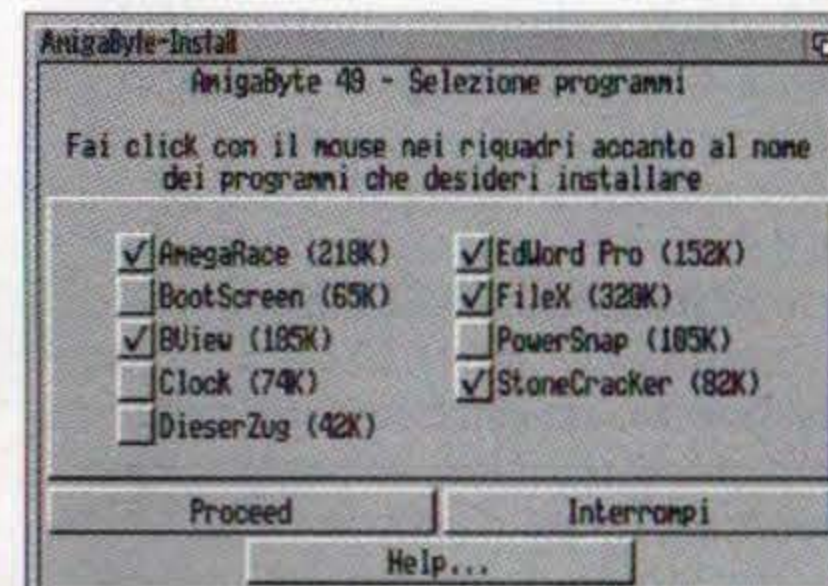
Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di consulenza tecnica telefonica risponde ogni **mercoledì pomeriggio** presso la redazione di AmigaByte dalle 15 alle 18, al numero 02-78.17.17. AmigaByte sostituisce qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a **difetti di fabbricazione e/o duplicazione**. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificate in stampatello le seguenti informazioni:

1) Nome, cognome ed indirizzo completo
3) Numero del dischetto (ad esempio AMIGABYTE 52).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo, etc).

Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

1) così si presenta inizialmente la procedura di installazione dei programmi di AmigaByte

4) se una libreria esiste già abbiamo la possibilità di sovrascriverla oppure saltarne la copia

2) se il disco su cui installare i programmi si chiamasse "Vuoto" scriveremmo qui "Vuoto:"

5) i programmi di utilità sono facoltativi ma se si ha spazio sul Workbench è meglio installarli

3) le fasi preliminari dell'installazione: alcuni programmi vengono copiati in memoria

6) dopo la scelta dei programmi da installare, i dischi necessari saranno richiesti automaticamente

VOGLIA DI 3D...

Spett.le Redazione, vi scrivo attirato dalle bellissime immagini che vedo pubblicate nella rubrica "Art Gallery". Sono interessato al mondo del 3D ma purtroppo sono solo agli inizi, quindi gradirei un vostro consiglio: qual'è il miglior pacchetto grafico per Amiga? Tenete presente che posseggo un A1200 con HD da 80 MB e due MB di RAM, che desidero portare a quattro. Inoltre mi hanno detto che per disegnare in 3D occorrono almeno 8 MB di RAM, è vero? I programmi 3D animano anche?

Attualmente mi diletto ad assemblare animazioni con "Deluxe Paint IV" e vorrei chiedervi se siete a conoscenza di qualche trucco per renderle meno "scattose".

Ancora qualche domanda: il programma "MUI 2.2" da voi allegato alla rivista richiede un manuale per funzionare? La versione da voi esaminata è la stessa di quella del dischetto? Utilizzando insieme "MagicWB", "MagicMenu" e "MUI", quanti KB vengono sottratti al sistema? Infine: esiste in commercio qualche libro che spieghi il linguaggio Amiga? Ho letto qualche testo occasionalmente, ma sono sempre generici e non chiariscono molto le idee.

Ringrazio per l'attenzione.

Alfonso Di Rienzo, Settimo Torinese (TO)

E' difficile proclamare un campione assoluto tra gli ottimi pacchetti 3D disponibili per Amiga; molto infatti dipende dai gusti personali e dalle esperienze lavorative da cui si proviene.

E' tuttavia corretto affermare che mentre "Imagine 3.0" ha deluso parzialmente le aspettative dei molti utilizzatori sparsi in tutto il mondo, le nuove versioni di "Real 3D" (2.49) e "LightWave 3D" (3.5) hanno stabilito

La Redazione di AmigaByte può essere contattata anche per via telematica ai seguenti indirizzi di posta elettronica:

Internet: agora@bbs2000.sublink.org
Fidonet: 2:331/301
Amiganet: 39:101/101
CompuServe: 100022,602

nuovi standard nel modo di interagire con l'universo 3D, con la conseguenza che il loro costo non è proprio abbordabile per un hobbysta...

La RAM di cui disponi è un po' pochina, ti consigliamo di espanderla almeno a 10 MB, altrimenti ti troverai presto in difficoltà mano a mano che ti cimenterai in progetti sempre più ambiziosi.

Le persone che ti hanno detto che sono necessari almeno 8 MB per lavorare in 3D o intendevano quantificare il concetto appena esposto, oppure si riferivano a qualche pacchetto in particolare che pone tra i suoi requisiti di sistema minimi appunto 8 MB (è, tra l'altro, il caso di "LightWave 3D"). I programmi 3D animano eccome, anzi, sono utilizzati dai migliori professionisti proprio per generare animazioni.

Per quanto riguarda i tuoi problemi con "DPaintIV", possiamo darti qualche "dritta" di carattere generale: evita di utilizzare un gran numero di colori od una risoluzione troppo elevata per i fotogrammi in quanto potrebbe essere questo il motivo delle incertezze del tuo A1200. Inoltre, minori sono i cambiamenti di scena da un fotogramma all'altro, tanto più ridotto è il carico di lavoro che grava sul computer per far proseguire l'animazione.

"MUI" richiede tassativamente un hard disk per funzionare, e questo è il suo unico "capriccio": se hai problemi ad utilizzarlo ti consigliamo di leggere la documentazione dedicata agli utenti allegata al programma.

Fare il conto di quanto i tre programmi da te citati occupino in RAM non è difficile, richiede solo l'osservazione della variazione della quantità di memoria ancora a disposizione una volta lanciati tutti e tre: da lì sarà poi facile capire il loro effettivo "ingombro".

Il "lingauggio Amiga" non esiste, esistono invece vari linguaggi di programmazione: BASIC, C, Pascal, Assembly, E...dipende solo dalle tue necessità. E' innegabile che per i principianti sono più indicati il BASIC e il PASCAL, da sostituire con C ed Assembly quando è stata maturata sufficiente esperienza.

DOV'E' FINITO IL LINGUAGGIO "E"?

Spett.le Redazione, ho molto apprezzato l'articolo sul Linguaggio "E" di Wouter van Oortmerssen apparso non molto tempo fa sulle pagine della vostra rivista e sto cominciando ad avvicinarmi ad esso.

Ho avuto conferma, dallo stesso Oortmerssen, che la "A.E.T." è la distributrice italiana del pacchetto e che inoltre la stessa casa ha provveduto alla traduzione del manuale in italiano.

Vorreste essere così gentili da informarmi sull'indirizzo della software house così da poterla contattare per un eventuale acquisto del prodotto?

Sono altresì convinto che questa informazione farebbe piacere a molti

utenti Amiga.

Il "C" va bene, ma non tralasciamo le nuove proposte, anche perchè mi sembrano di ottima fattura.

Amedeo Milella, S.Spirito (BA)

Ma sì, dài, diamogli questo indirizzo! Prova a contattare la A.E.T. (Amiga Expert Team) nella persona di Mirko Lalli, Via Vecchia Aretina 64, 52020 Laterina Stazione, Arezzo, Tel. 0575/899798.

DUE DOMANDE

Gentile Redazione, avrei qualche domanda da porvi.

Posseggo il programma "Action Replay" per A1200 e, a questo proposito, vorrei sapere se è in fase di progettazione o se è stata addirittura già realizzata una scheda hardware per Amiga 1200 in versione AGA.

Inoltre, inserendo la motherboard dell'Amiga 1200 in un case tower, è poi possibile utilizzare le schede dell'A4000 quali la Vlab Motion, la Picasso, ecc.?

Tiziano Gogna, Quartino (TI), Svizzera

Se ti riferisci ad una nuova versione della vecchia cartuccia "Action Replay MK III" per Amiga 500 la risposta è negativa; pare che ancora non sia stato prodotto nulla di analogo per l'A1200.

Per quanto riguarda la seconda domanda la risposta è sì. Tieni però presente che, occasionalmente, qualche incompatibilità potrebbe sempre emergere e che per poter montare schede Zorro III (visto che citi l'A4000) il case tower deve disporre di slot Zorro III oltre che Zorro II, per cui è opportuno che ti informi bene prima di un eventuale acquisto.

DTP SU AMIGA

Egregia Redazione di AmigaByte, vorrei, se mi è consentito, rivolgervi una domanda. Premetto che ho visto un mio amico, possessore di un Personal Computer 486 DX 40, utilizzare un programma realmente valido, ovvero "Publisher" per Windows (BLEAH!!!) e, nonostante il mio razzismo verso tutto ciò che non è Amiga, devo riconoscere che il programma visto funzionare è realmente potente e versatile.

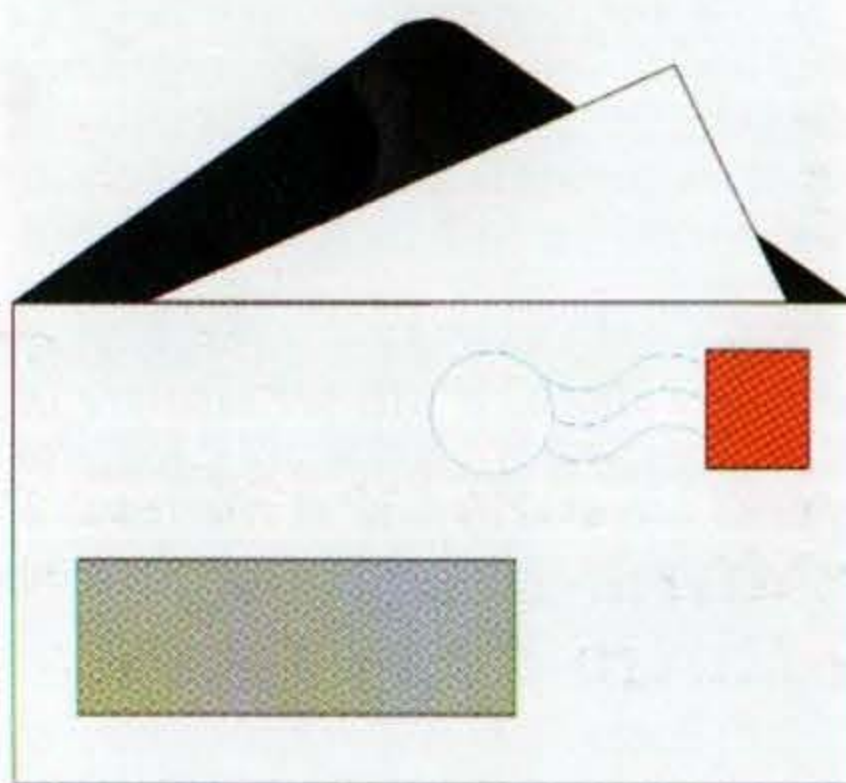
La mia domanda è quindi questa: esiste, per Amiga, un pacchetto che riesca ad avvicinarsi, se non addirittura a superare, le prestazioni di "Publisher"? Se esiste, potrei sapere qual'è o, meglio ancora, potreste recensirlo?

Ringraziandovi di tutto porgo distinti saluti.

Salvatore Rotilio, Nichelino (TO)

Nonostante tu non citi la software house produttrice del programma menzionato, riteniamo ti riferisca al pacchetto di DTP "Publisher" per Windows della MicroSoft, giunto, sino ad oggi, alla versione 2.

Pur non avendo maturato un'esperienza profonda e prolungata con tale applicativo lo abbiamo visto all'opera e ne conosciamo le caratteristiche per cui, per risponderti subito, diciamo che non esiste nessun programma per DTP di tale qualità per Amiga.

Il motivo è semplice: "Publisher" si trova a doversi confrontare con altri

colossi del mercato PC come "Ventura" della Corel, "XPress" della Quark e "PageMaker" della Aldus, che, pur con le ovvie differenze di impostazione, si equivalgono dal punto di vista delle prestazioni.

In campo Amiga mancano questa tradizione, la concorrenza e una base di acquirenti sufficiente, tutti fattori necessari per l'impegno di risorse nella progettazione e realizzazione di un buon pacchetto DTP.

Gli unici due rappresentanti di un certo livello hanno subìto sorti differenti: il primo, "Professional Page" della Gold Disk, non è più supportato da tempo, mentre il secondo, "Page Stream" della Soft-Logik è giunto alla versione 3.0F, che senz'altro costituisce un significativo passo avanti rispetto allo standard vigente su Amiga, ma che è ancora afflitta da qualche bug di troppo e dalla mancata implementazione di funzioni ormai considerate d'obbligo nei pacchetti per PC.

Di "Page Stream" è stata, tra l'altro, annunciata la conversione per Windows e Mac OS, tuttavia non è senz'altro in grado, almeno per ora, di confrontarsi ad armi pari con la concorrenza presente su tali sistemi.

Esistono poi pacchetti minori come "Page Setter", tuttavia sono di livello poco più che amatoriale e servono quindi, più che altro, a realizzare semplici layout principalmente ad uso personale, privi di troppe pretese. Senza contare che il programma, essendo stato pubblicato dalla Gold Disk, è anch'esso ormai fuori produzione.

COPROCESSORE SI', COPROCESSORE NO

Spett.le Redazione, posseggo un A1200 di base e vorrei espanderne la memoria con una delle tante schede che si trovano in commercio. Ho un solo dubbio al riguardo: mi conviene acquistare un modello dotato di FPU oppure è una spesa inutile? Tenete conto che utilizzo il computer principalmente con programmi di grafica bidimensionale, ma in futuro sarei intenzionato a dotarmi anche di un sequencer e di un compilatore "C"; il mio sogno, infatti, è quello di essere in grado di realizzare un gioco tutto da solo, compresi quindi la grafica, la musica ed il codice.

Anche se sono all'inizio vorrei lo stesso investire bene i soldi per i miei interessi futuri. Pensate quindi che dovrei interessarmi ora al coprocessore matematico?

Gerardo Malatuffi, Trieste

Il dilemma "compro o non compro anche il coprocessore matematico" è uno di quei dubbi che gli utenti si pongono sempre più raramente in quanto quasi tutte le espansioni di memoria per A1200 sono dotate di zoccolo per un'eventuale FPU aggiuntiva.

Per grafica bidimensionale, musica e programmazione, nel tuo caso specifico, non è richiesta nè giova particolarmente la presenza di tale componente, quindi potresti per ora farne tranquillamente a meno.

La soluzione migliore in caso di dubbi come questo è quindi di acquistare un modello di scheda con solo lo zoccolo per la FPU: se poi se ne sente il bisogno si è sempre in tempo per il coprocessore.

Eccoci di nuovo a parlare della software house americana SoftWood che, dopo aver recentemente aggiornato "Final Writer" alla versione 3 (cfr. AmigaByte 54), non contenta di aver sfornato un nuovo programma, lo ha già aggiornato aggiungendogli nuove funzioni.

Il programma in questione è "Final Data", un database piuttosto particolare in quanto ci offre un'interessante interpretazione del genere a cui appartiene.

Infatti, al posto di una struttura "libera", che offra cioè all'utente la possibilità di disporre su schermo a suo piacimento i vari campi del database, "Final Data" presenta un'impostazione fissa molto simile a quella di un foglio elettronico; il vantaggio di questa struttura è una facilità di lettura e di ricerca senza precedenti. Ma andiamo con ordine ...

FINAL DATA 2

Ecco pronta dalla SoftWood la nuova versione del suo potente database all'insegna dell'affidabilità, della completezza delle funzioni ma soprattutto della facilità d'uso.

di Luca Danelon

LA CONFEZIONE

Come ormai da tempo la SoftWood ci ha abituati, la confezione è di dimensioni molto generose e contiene, oltre al singolo dischetto del programma, il solito manuale, l'aggiornamento alla nuova versione e la classica cartolina di registrazione.

Come nel caso di "Final Writer", però, la nuova versione del programma non viene segnalata sulla confezione o altrove e la si riconosce solo grazie alla presenza del manuale aggiuntivo oltre che, ovviamente, utilizzando il programma stesso.

Iniziando la nostra analisi dal manuale principale non si può non lodare la cura posta nel redigerlo e nell'illustrarlo; le oltre cento pagine sono divise in dieci capitoli, comprendenti l'immancabile tutorial, più l'indice analitico, tutti scritti con chiarezza ed accompagnati da figure. L'aggiornamento conta invece 25 pagine, occupate per lo più dalla lista dei nuovi comandi ARexx.

Il dischetto, non bootabile, contiene invece il programma principale (di circa **300 KB**) ed alcuni file esemplificativi, oltre, naturalmente, ad un buon numero di script ARexx.

Il programma è direttamente eseguibile da dischetto dopo aver caricato il Workbench. Le sue richieste per funzionare sono minime: **1 MB** di memoria e sistema operativo **1.3 o superiore**.

INSTALLAZIONE

Nel dischetto è contenuto anche uno script che utilizza l'ormai insostituibile "Installer" di casa Commodore, permettendo l'installazione automatica del programma principale e dei file correlati su disco rigido. Naturalmente, considerate le esigue richieste hardware, il programma può essere utilizzato anche da chi ha una configurazione minima che non disponga di hard disk senza per questo dover rinunciare a nulla se non ad una maggiore velocità di caricamento.

IL PROGRAMMA

Dopo aver proceduto a fare una copia di sicurezza del disco, come consigliato dal manuale, ed averlo installato su hard disk, finalmente si può caricare il programma.

Questo, come nel caso di "Final Writer", apre sul Workbench una finestra che richiede la risoluzione ed

UN RIVALE SHAREWARE

Se siete alla ricerca di un database, ma non potete permettervi o non gradite "Final Data", esiste, nel circuito shareware, un ottimo candidato altamente configurabile: si tratta di "**AmigaBase**", del tedesco Steffen Gutmann, ormai arrivato alla versione **2.1**. Solo per darvi un'idea delle potenzialità di questo programma, basti dire che l'archivio di distribuzione, reperibile in molte BBS, è lungo quasi mezzo MB, e che l'eseguibile ha la stessa dimensione di "Final Data" (circa 300 KB)!

Il programma è basato sulla classica idea di database: ogni record viene visto come un "foglio", contenente informazioni, che può essere selezionato, ordinato e modificato; naturalmente è possibile visualizzare un solo record alla volta. Dopo il caricamento, "AmigaBase" apre la sua finestra, completamente vuota, sul Workbench: spetta all'utente muoverla e ridimensionarla a piacere (aprendo eventualmente anche uno schermo apposito), nonché creare i campi del database in qualsivoglia punto della finestra stessa. Uno svantaggio che "AmigaBase" presenta nei confronti di "Final Data" è la necessità di

definire a priori la lunghezza massima di ogni campo. Inoltre, impostando i campi si generano solamente i gadget atti a contenerli, e non anche i nomi dei campi stessi: per fare questo esiste una funzione a parte che permette di inserire un testo (anche colorato) in qualsiasi parte della finestra. Oltre a questa libertà totale di "impaginazione" del database è presente la classica opzione di "filtro", per ricercare i record desiderati: la finestra di questa opzione non ha certamente nulla da invidiare a quella di "Final Data".

"AmigaBase" ha anche un altro punto a suo favore: per i possessori del sistema operativo 2.1 o superiore è possibile avere il programma completamente in italiano grazie al catalogo fornito con il pacchetto. E' infine presente anche una comoda opzione di stampa che permette di scegliere quali campi stampare ed in che ordine farlo.

Per certi versi "AmigaBase" può essere considerato più completo e quindi più potente di "Final Data" anche se, nella sua versione shareware (cioè liberamente distribuibile), non viene fornito con alcun manuale, il che rende necessario registrarsi presso l'autore per una somma di 50 dollari (o 70 marchi tedeschi), che è comunque inferiore a quella richiesta per acquistare "Final Data".

---

il numero di colori dello schermo da aprire, offrendo anche la possibilità (come peraltro con "Final Writer") di utilizzare lo stesso schermo Workbench.

Compiuta questa scelta (comunque eliminabile, come si vedrà in seguito) si giunge finalmente alla finestra vera e propria del programma, completamente vuota.

Al contrario infatti degli altri programmi di casa SoftWood, "Final Data" non presenta icone di alcun genere: questo perché le funzioni di un database sono certamente più limitate di quelle di un word-processor come "Final Writer".

"...l'ambiente operativo [...] rende ancora più piacevoli le sessioni di lavoro..."

Per vedere comunque subito all'opera la decantata nuova struttura di "Final Data" non resta che caricare uno dei molti esempi inclusi nel disco: il programma genererà delle colonne, ognuna rappresentante un "**campo**" del database, e delle righe, che rappresentano invece i singoli "**record**". In questo modo, oltre ad avere in vista un buon numero di record (in uno schermo da 640x512 punti si possono visualizzare 26 righe), utile soprattutto per una ricerca veloce, si favorisce anche la possibilità di confronto diretto tra due record senza doversi spostare da uno all'altro (come spesso accade invece nei database tradizionali) con notevole dispendio di tempo.

La potenza di "Final Data" non risiede unicamente nella sua innovativa struttura, ma anche nelle funzioni di creazione e gestione dei singoli campi così come in quelle di ricerca e catalogazione.

STRUTTURA DEL DATABASE

Per poter analizzare meglio le funzioni offerte da "Final Data" immaginiamo di dover definire un database. Per fare questo è necessario aprire una nuova finestra (nel caso in cui in quella precedente sia stato caricato un database precedentemente definito) o definire direttamente su quella d'apertura i campi che ci interessano, ovvero, oltre a fornire un nome per ogni colonna, dovremo anche scegliere il tipo di dato che dovrà essere inserito: testo, cifra, data, ora ed alcune altre interessanti possibilità.

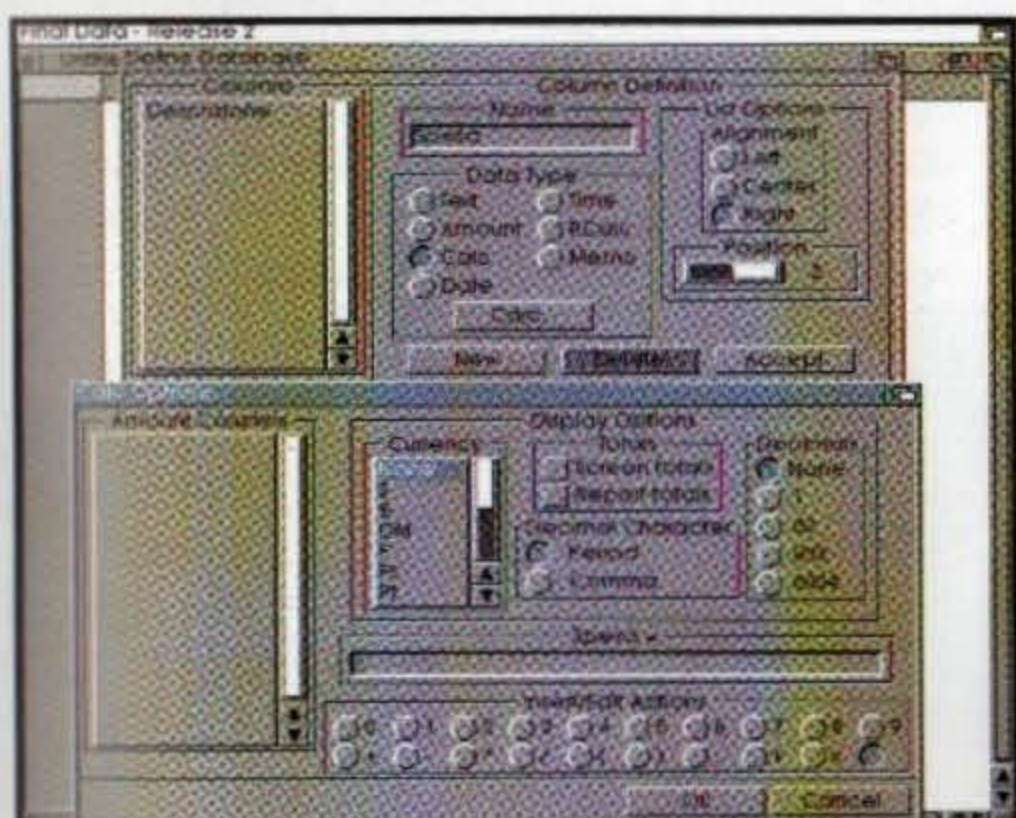
La prima è **Calc**, che esegue automaticamente un'operazione matematica impostata dall'utente su determinati campi; la seconda è **RCalc**, simile alla precedente, ma con in più

la capacità di utilizzare il risultato di una riga precedente; con la versione 2 è stata introdotta anche la possiblità di avere una colonna **Memo** che offre la possibilità di inserire un testo per ogni record.

> ***"...il programma può essere utilizzato anche da chi ha una configurazione minima..."***

Quest'ultima funzione è molto comoda nel caso in cui si vogliano inserire dei commenti ad alcuni record: basterà clickare sulla colonna Memo per aprire una finestra che conterrà il testo inserito senza limiti di lunghezza.

Soffermandoci nuovamente sulla già citata opzione RCalc, questa dimostra la sua comodità nel caso in cui, ad esempio, si voglia creare un database per tenere sotto controllo il proprio conto bancario: basterà infatti riservare una colonna per i versamenti, una per i prelievi ed infine la colonna contenente l'ammontare del nostro capitale, che non sarà altro che una colonna RCalc che esegue l'operazione di sottrarre dalla cifra presente nella colonna i prelievi e di sommarvi invece i versamenti.

Ritornando alla finestra di definizione dei campi, è utile sottolineare che ogni tipo di dato (testo, cifra, ecc.) è corredato da una finestra contentente tutti i vari parametri del caso: per un numero si richiederà il numero di cifre decimali, l'impiego della virgola o del punto per dividere le migliaia, la presenza o meno del simbolo della valuta utilizzata, etc. Un fatto abbastanza fastidioso è che non è possibile fare a meno del divisore delle migliaia, non potendo così inserire una sequenza di numeri che non rappresenti una cifra (ad esempio un numero telefonico). Per ovviare a questo si può comunque utilizzare un campo testuale anche per quei dati che in realtà sono più propriamente delle sequenze numeriche.

Si nota invece con piacere che non è presente alcuna limitazione sulla lunghezza dei campi, non è cioè necessario specificare il massimo numero di caratteri (o di cifre) del campo, avendo totale libertà anche in fase di inserimento dei record.

INSERIAMO I DATI

Impostati i campi del nostro database, non rimane ora che...riempirli!

Questa operazione è, come tutte quelle svolte finora, molto intuitiva: accanto infatti alla prima riga successiva alla definizione dei campi compare un gadget **New** che, se selezionato, ci permetterà di inserire un nuovo record. Ripetendo più volte questa azione non faremo altro che inserire nuovi record nel nostro database.

Chiaramente ogni cella è liberamente modificabile: così, se abbiamo commesso un errore di battitura in uno dei record precedenti, basterà utilizzare il tasto sinistro del mouse per posizionarsi sulla cella

C'ERA UNA VOLTA, TANTO TEMPO FA...

Per gli utenti di Amiga di più lunga data la struttura di "Final Data" non risulterà completamente nuova: infatti qualche anno fa apparve sul mercato un database con la stessa filosofia, che però non ebbe molto successo. Il programma in questione era "Filellsg", la cui struttura è identica a quella del programma oggetto della recensione, se si eccentua l'interfaccia (in quegli anni il massimo che si poteva sognare era il Kickstart 1.3) ed alcuni bug che non contribuivano certamente a tenere alto il suo nome (uno per tutti: se si tentava di salvare un database in RAM si otteneva sempre un messaggio di errore che ci comunicava che non c'era spazio libero, anche se in realtà si disponeva magari di alcuni megabyte: questo perché il RAM-Disk, com'è noto, è sempre "100% full, 0K free"...). Non vi sono molte affinità tra i due programmi (a parte la già citata struttura) anche se, ricorrendo alla funzione "About", si scopre che il produttore di "Filellsg era", allora, una sconosciuta ditta americana con sede in Arizona...il cui nome era SoftWood! Si comprende quindi come sia stato facile per quest'ultima implementare l'importazione, in "Final Data", di database compilati con "Filellsg": non solo erano in possesso di tutte le specifiche del formato dei file ma, essendo anche il tipo di struttura lo stesso, è minima la necessità di operare conversioni di sorta da parte di "Final Data".

***In alto:** uno dei numerosi esempi contenuti nel disco di "Final Data" aperto sullo schermo del Workbench.*
***A lato:** in alto, il requester per l'inserimento dei campi del database. Sotto, invece, è stato aperta la finestra relativa alle funzioni "Calc/RCalc".*

A sinistra: ***in senso orario, partendo dall'alto, i requester per l'inserimento delle opzioni per i campi testuali, numerici, contenenti una data o un'ora.***
A destra al centro: ***i formati di memorizzazione supportati da "Final Data 2".***

in questione per correggerla. Inoltre, nel caso in cui si voglia invece eliminare totalmente un record o copiarlo in un'altra posizione, basterà utilizzare le funzioni **Cut/Copy/Paste** avendo cura di scegliere con il tasto sinistro del mouse il numero corrispondente al record in esame, che verrà evidenziato.

Queste operazioni sono inoltre possibili anche su più record contemporaneamente tramite una scelta multipla attuata con il mouse e con la pressione di un particolare tasto, a seconda che i record siano contigui o uno separato dall'altro.

RICERCA ED ORDINAMENTO

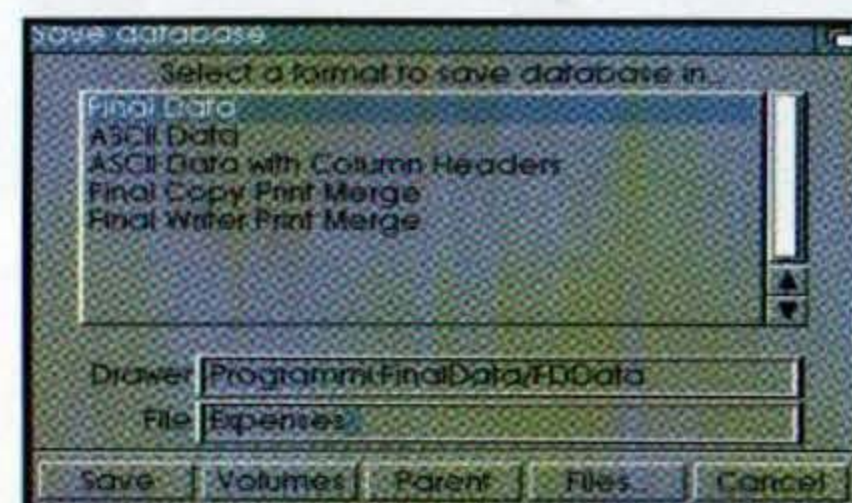
Fino ad ora non abbiamo fatto altro che inserire semplicemente dei record, sotto forma di righe, contenenti particolari informazioni in un determinato ordine; tuttavia, una delle peculiarità che differenzia un database da un semplice text-editor è quella di poter riordinare e ricercare i dati inseriti secondo un particolare ordine fissato dall'utente. Anche "Final Data" offre queste possibilità attraverso i menu **Row** (riga) e **Column** (colonna).

"..."Final Data" [...] ci offre un'interessante interpretazione del genere a cui appartiene".

Nel primo è possibile scegliere di ordinare o ricercare dei record secondo particolari criteri, senza dimenticare le classiche funzioni di selezione, spostamento, cancellazione o creazione di nuovi elementi; nel secondo è possibile ricercare/sostituire elementi in ogni colonna, ordinare le colonne selezionate ed infine generarne di nuove o cancellare/ridefinire quelle presenti.

Le funzioni disponibili in "Final Data" sono molto potenti in quanto permettono di definire contemporaneamente più criteri di ordinamento (ad esempio, per ordinare un elenco di persone può risultare utile impostare un ordinamento dei cognomi e, nel caso di elementi uguali, anche un ordinamento dei nomi) o la selezione di record secondo più parametri combinati secondo la logica *booleana* (**AND**, **OR**, **NOT**, ecc).

STAMPA

Una caratteristica importante di "Final Data" è anche la possibilità di stampare non solo la lista dei record, che può essere completa o comprendere solo una selezione degli stessi, ma anche etichette contenenti i dati specificati dall'utente: in questo modo è possibile, ad esempio, mantenere un database di tutti gli indirizzi conosciuti, avendo così la possibilità di stampare direttamente le etichette senza dover necessariamente ricercare l'indirizzo desiderato e poi riportarlo sulla busta.

Anche per queste funzioni è presente una finestra contenente molte opzioni che permettono una totale personalizzazione della stampa: non solo dunque la possibilità di regolare i parametri di stampa (carattere usato, spaziatura, modo di stampa), ma anche di definire, tra le altre cose, il numero di righe e colonne, il titolo del listato e gli eventuali divisori fra colonne e righe. Per le etichette, infine, è possibile definire la disposizione ed i campi da stampare, e persino i caratteri con cui separare due campi presenti sulla stessa linea.

Inoltre, tramite alcuni script ARexx forniti con il pacchetto, è possibile passare i dati direttamente ad altri programmi SoftWood, come ad esempio "Final Copy" o "Final Writer", per poterli così impaginare e stampare con una qualità superiore; inoltre, a partire dalla versione 3 di

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Final Data 2

PRODUTTORE:
SoftWood Inc., P.O. Box 50178, Phoenix, Arizona 85076

DISTRIBUTORE:
Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza

PREZZO:
Lire 175.000

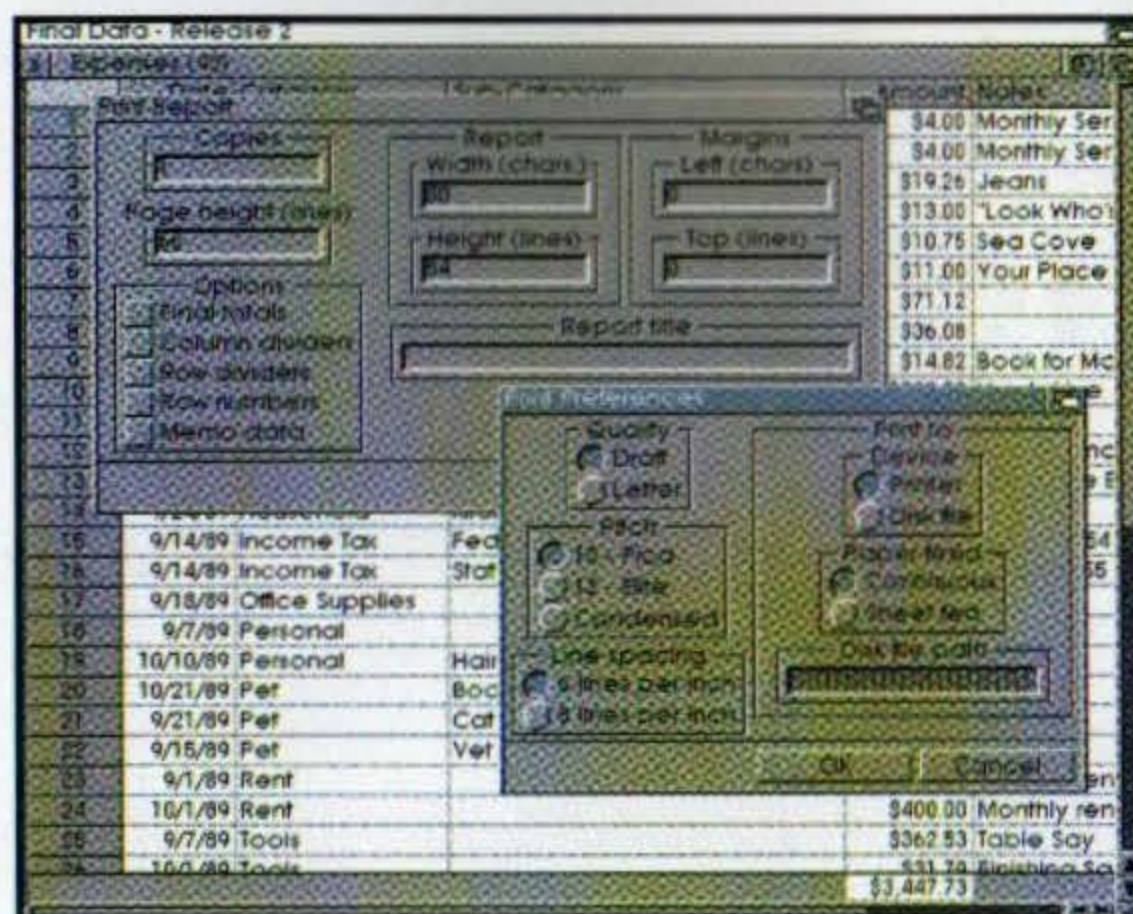
DOTAZIONE/MANUALI	**92%**
PRESTAZIONI	**86%**
AFFIDABILITA'	**89%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**92%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**86%**

REQUISITI H/S:
Amiga con 1 MB di RAM e Kickstart 1.3 o superiore

PREGI:
La struttura del database molto semplice da padroneggiare; la buona velocità; il supporto di file provenienti da altri database per Amiga; la gradevole interfaccia utente; l'ottimo manuale.

DIFETTI:
Il mancato supporto di molti formati di database per PC; la struttura a volte limitata; il prezzo non molto competitivo.

GLOBALE 88%

***A lato:* il requester per l'impostazione della stampa del database e, in basso a destra, quello con le specifiche di stampa. *In basso:* la funzione "Query" per la ricerca di particolari record.**

quest'ultimo programma, è presente il supporto del formato di "Final Data", così da permettere il caricamento diretto dei file contenenti i database.

CARICAMENTO E MEMORIZZAZIONE

Per quel che riguarda l'interfacciamento con programmi esterni, "Final Data" può caricare dati salvati con altri database per Amiga: questi sono "Pen Pal", "FileIIsg" e "MiAmiga File", prodotti dalla stessa SoftWood. Manca invece il supporto per qualsiasi altro database, mentre è presente la possibilità di caricare file **ASCII**, creati magari con qualche database di pubblico dominio che salvi i dati in questo formato.

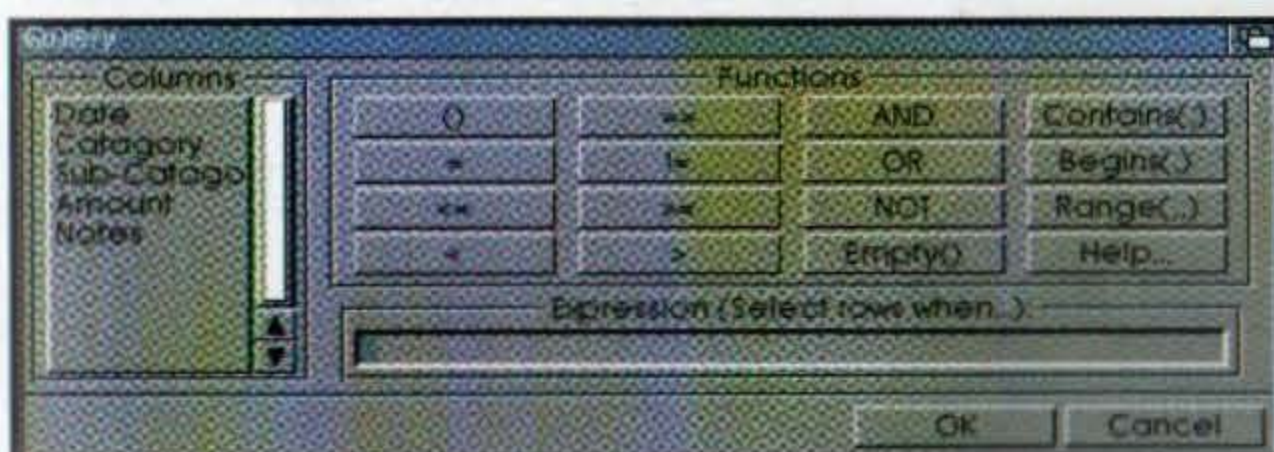
Per quanto concerne invece i formati per la memorizzazione dei dati, sono annoverati quelli di **Print Merge** propri di "Final Copy" e "Final Writer", quello **ASCII** con o senza dichiarazione delle colonne ed infine quello proprio di "Final Data", che risulta più dispendioso, in termini di dimensioni, rispetto al formato ASCII, ma che permette anche il salvataggio della posizione e dell'esatta dimensione delle colonne.

CONFIGURABILITA'

Infine, non si può fare a meno di citare la configurabilità propria di tutti i programmi SoftWood: da un apposito menu è possibile infatti selezionare sei voci che aprono altrettante finestre, le quali permettono di configurare non solo la stampa di etichette e listati, ma anche lo schermo da aprire al lancio del programma, gli script ARexx da rendere attivi ad ogni sessione ed il formato di memorizzazione dei dati in standard ASCII.

CONCLUSIONI

In contrapposizione all'iniziale smarrimento cui ci si trovava di fronte in "Final Writer", a causa anche della nutrita schiera di icone e delle numerosi voci presenti nei menu, in "Final Data" si ha la sensazione opposta: il programma è infatti facilissimo da utilizzare e l'ottimo manuale viene sfogliato solo per utilizzare quelle funzioni che richiedono qualche delucidazione sul loro modo di operare (ma sono davvero poche). Inoltre, l'ambiente operativo approntato dalla SoftWood, ormai diventato uno standard in tutti i suoi prodotti, rende ancor più piacevoli le sessioni di lavoro con "Final Data", soprattutto se si è già abituati a lavorare con altri prodotti della software house.

Il giudizio, quindi, è certamente positivo; le poche imperfezioni non gravano più di tanto sul giudizio finale poiché il produttore ha già dimostrato di tener conto dei suggerimenti degli utenti per correggere i difetti riscontrati nei suoi programmi.

NON LO TROVATE? PROVATE QUI!

Sappiamo che il momento difficile della Commodore ha reso particolarmente arduo reperire prodotti di qualsiasi genere per il nostro amato Amiga. Persone che sarebbero intenzionate ad acquistare accessori o programmi si trovano nella spiacevole situazione di non poterli avere perchè non sanno dove poterli trovare.

Per ovviare parzialmente a questa situazione abbiamo deciso di stilare, senza troppe pretese di completezza, un piccolo elenco dei principali rivenditori di materiale Amiga ancora in attività, onde offrire una guida rapida e sicura per coloro che sono in difficoltà.

Buona fortuna...

- All in One Computers, Corso Piave 28, 15067 Novi L. (AL), Tel. 0143/321830

- Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza, Tel. 0444-325592

- Cabletronic, Via A. da Prezzate 39/a, 24126 Bergamo, Tel. 035/316807

-C.A.T.M.U., Via G. Di Vittorio 22, 10023 Chieri (TO), Tel. 011/9415237

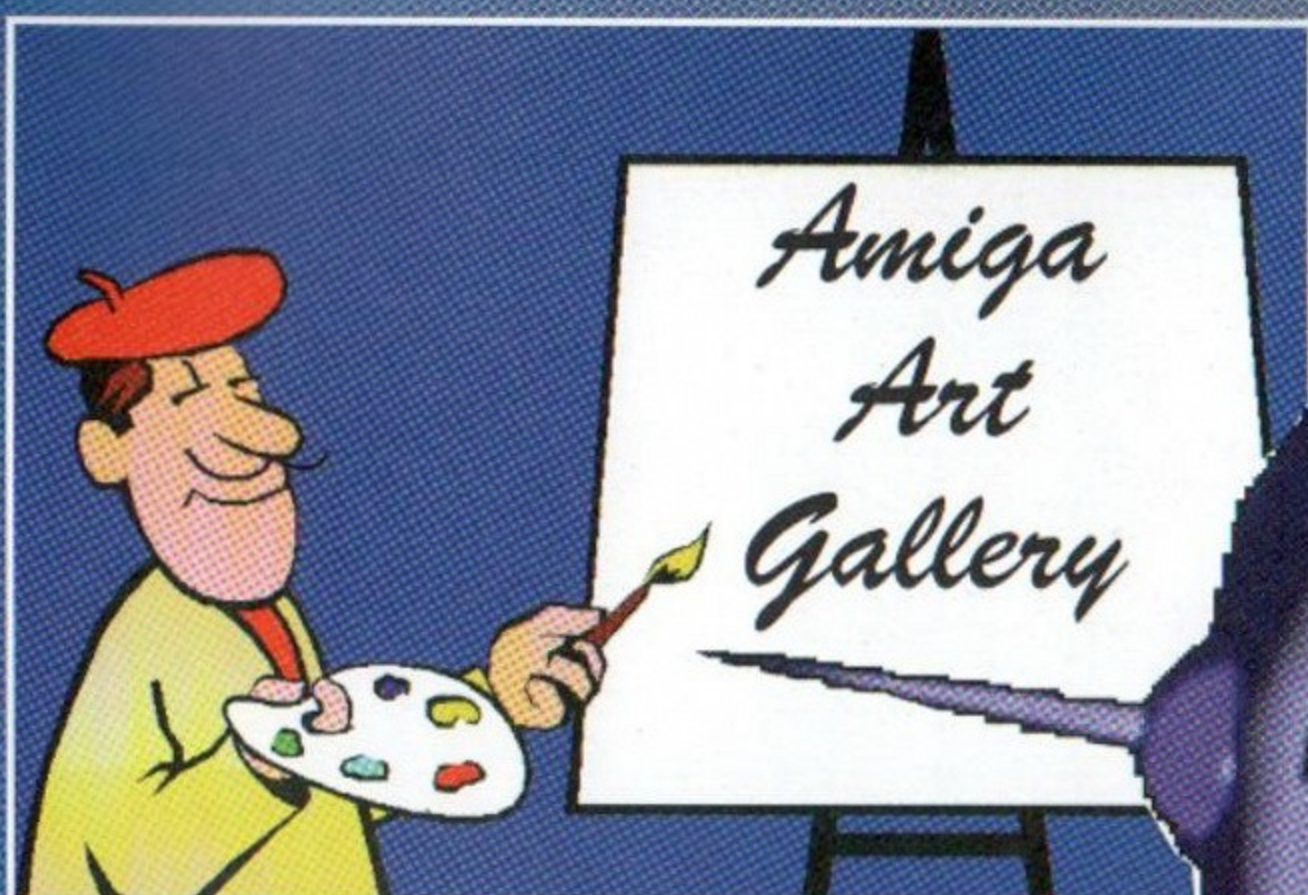
- Db-Line, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104

Euro Digital Equipment, Via Dogali 25, 26013 Crema (CR), Tel. 0373/86023

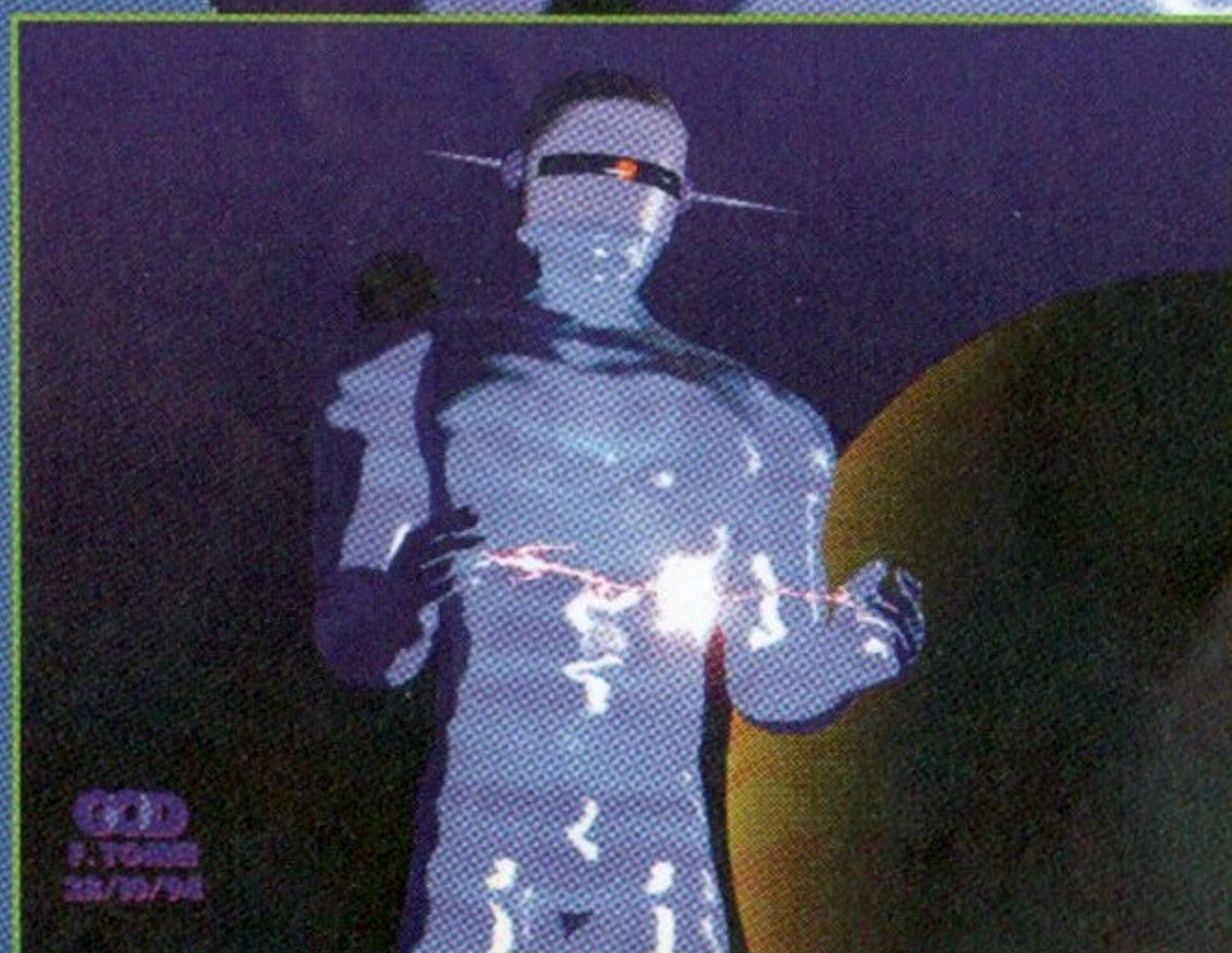
- Hardital, Via G. Cantoni 12, 20144 Milano, Tel. 02/4983457 - 4983462

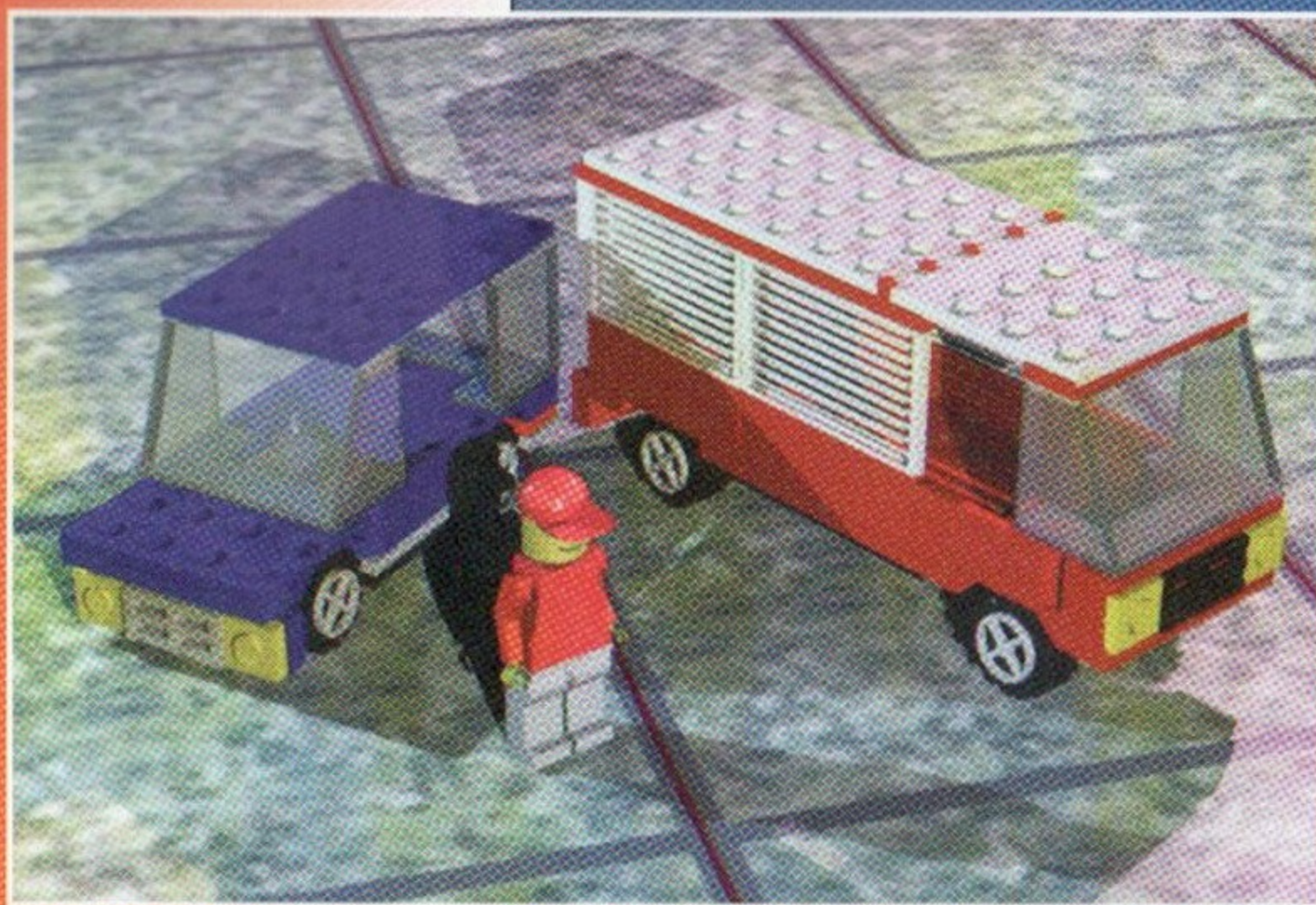
- H.G.M., Via Pontina Km 27,500, 00040 pomezia (Roma), tel. 06/9120994

- Postal Dream, Via Correggio 13, 24068 Seriate (BG), Tel. 035/321706

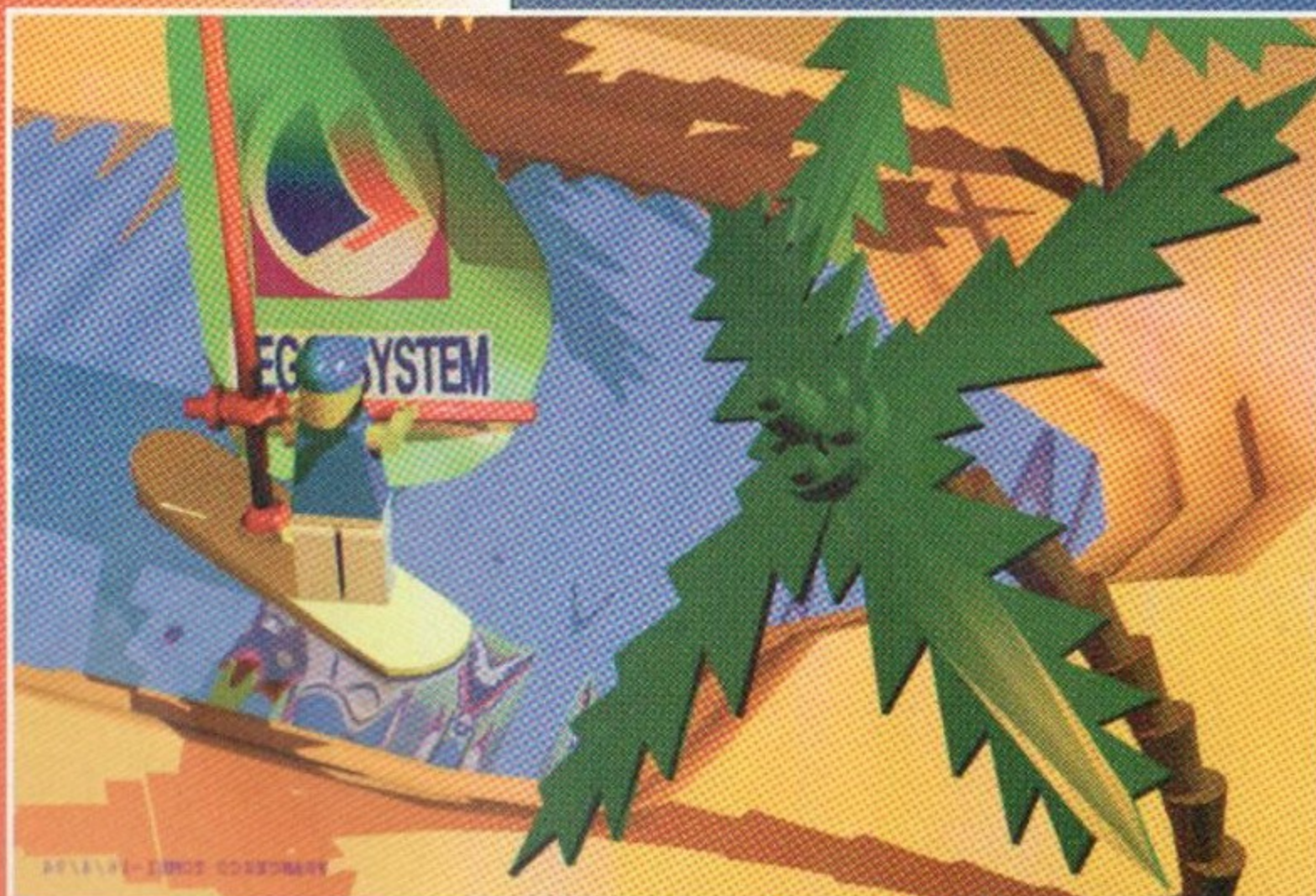
- Rainbow Computing, Via R. Gestro 10/a, 16129 Genova, Tel. 010/584425

Ben ritrovati alle pagine più colorate di AmigaByte. Dopo il pieno di immagini 2D del numero scorso tornano a spadroneggiare, per quantità, quelle in tre dimensioni.

Il primo autore di questo mese è il veterano Francesco Tomei, già in passato vincitore di un abbonamento ad AmigaByte proprio grazie a questa rubrica. L'hardware da lui utilizzato consiste in un Amiga 3000 a 25 MHz con 18 MB di RAM e un hard disk da 230 MB; per quanto riguarda il software, è stato fatto uso di "Imagine 3.0", "AD Pro", "LightWave", "Clouds", "DPaint", "Pixel 3D", "Vertex", "Scenery Animator" e "Vista". Tutte le sue immagini pubblicate in queste pagine sono in risoluzione 736x566.

Una "nuova entrata" è rappresentata invece da Guido Donze-

"God", di Francesco Tomei, è un'immagine dal notevole impatto visivo e la dimostrazione che è la scena nel suo complesso a dover dominare i singoli oggetti e non viceversa.

lotti, che spera in noi per poter far conoscere i suoi disegni al maggior numero di persone possibile: eccoti accontentato! Guido non si sofferma sulla genesi artistica delle sue immagini (dicendo testualmente: "...non starò a spiegarvi le motivazioni che mi hanno portato alla loro realizzazione, perchè questo sarebbe soltanto noioso e non interesserebbe nessuno, e poi è giusto che ciascuno di noi si faccia un'idea personale di quello che sta vedendo"), nondimeno afferma orgoglioso di essere l'autore di tutti gli oggetti presenti nelle varie scene e di non essersi aiutato con le varie raccolte presenti nei canali telematici e non solo. Ha utilizzato "Imagine 2.0/3.0" e, pur non definendosi un "artista", è

Il titolo delle tre immagini di questa pagina è, alquanto prevedibilmente, "Lego"; in particolare, una di esse è una rivisitazione di un disegno dello stesso autore già apparso in questa rubrica. Guardandole sembra di sfogliare un catalogo della Lego (come facevamo tanto tempo fa...) non solo per l'ottima riproduzione degli oggetti, ma anche per l'ambientazione delle scene.

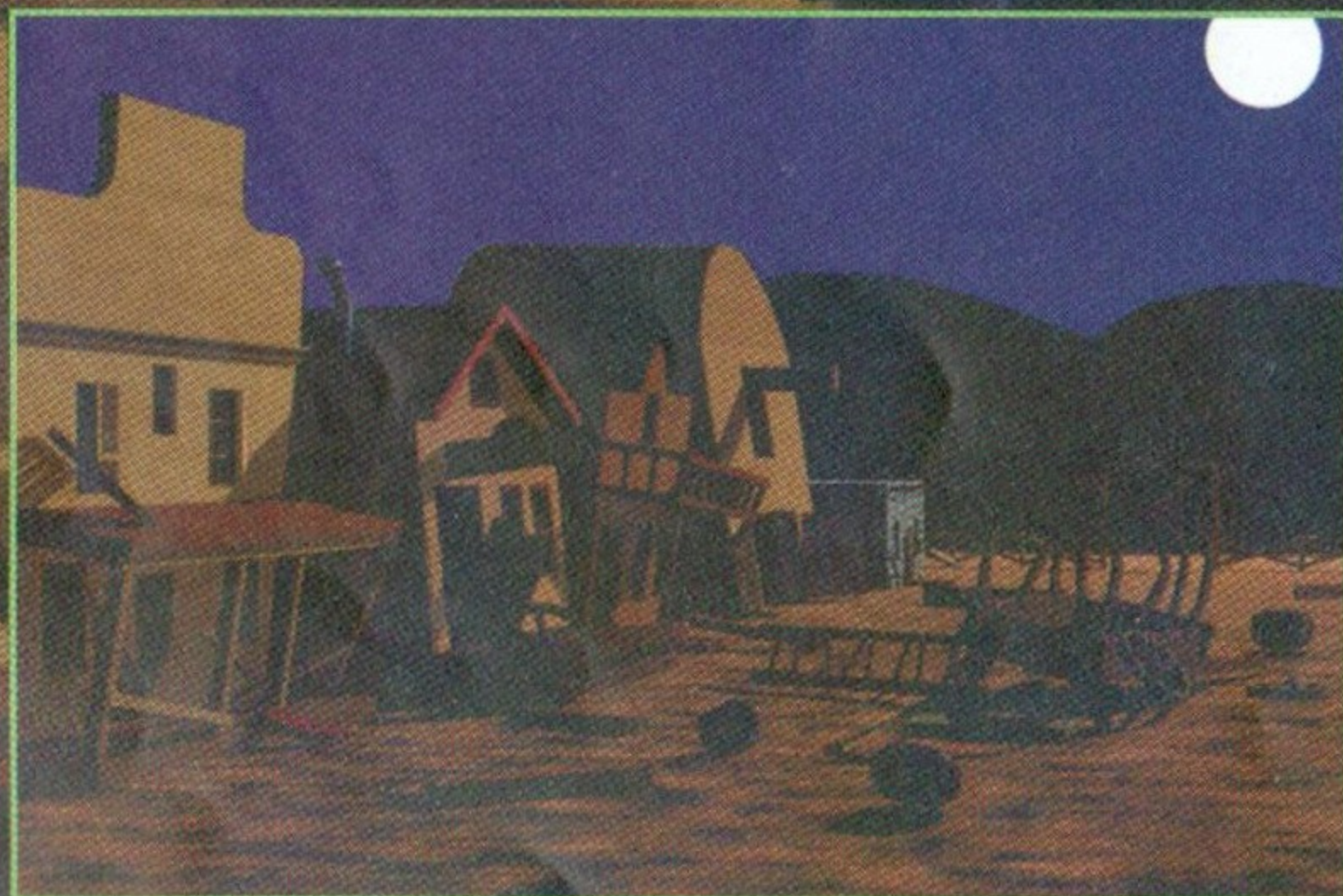
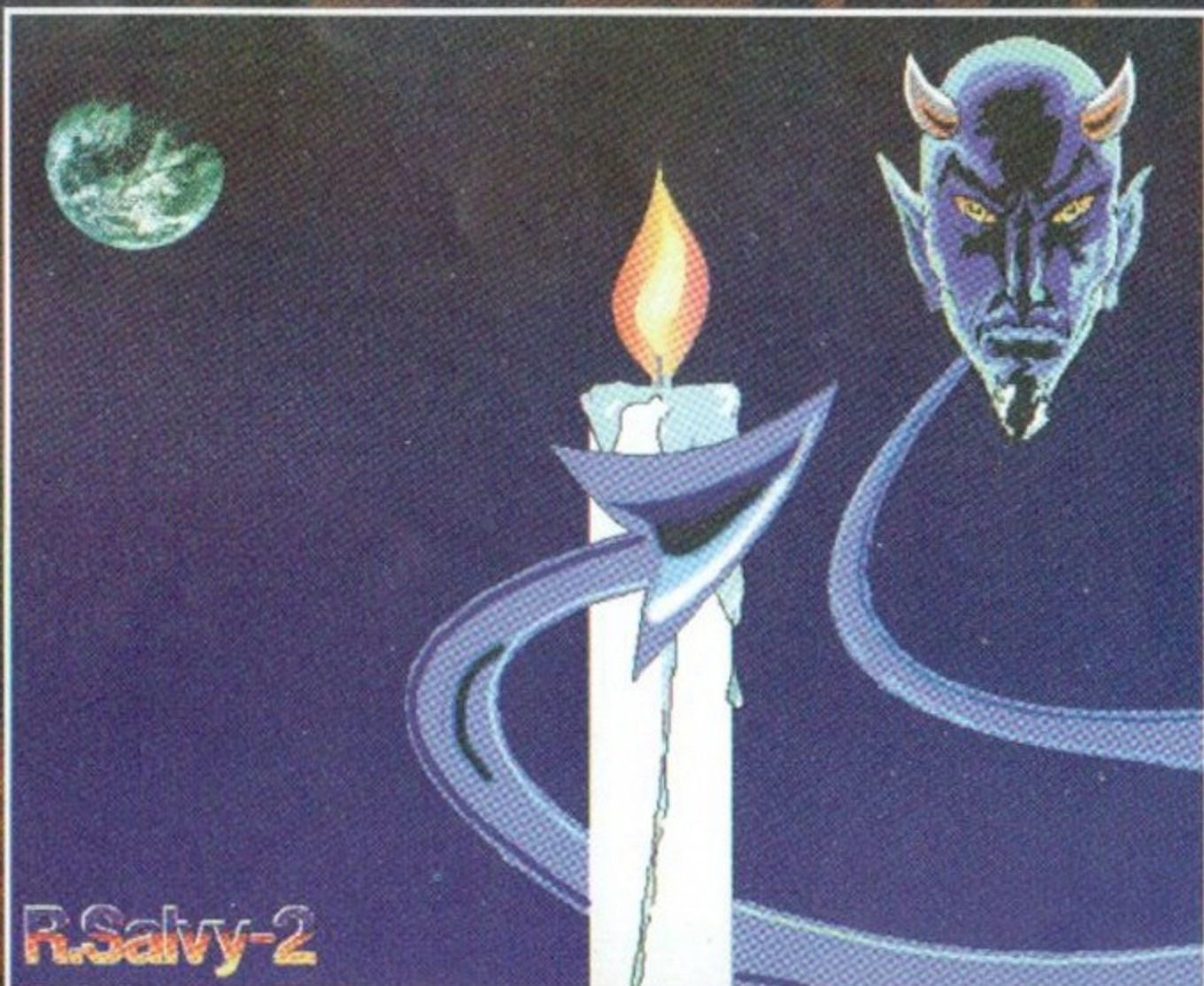
spinto alla computergrafica dalla voglia di impressionare lo spettatore (dalla letterea di Guido: "In ultima analisi vi dirò perchè non mi sento di definirmi *artista*, come invece molti fanno gratuitamente: perchè un artista è una persona che possiede un genio, un estro, una vena artistica giustappunto, con la quale trasmette attraverso la sua arte un messaggio al pubblico. Io invece mi limito a creare immagini che hanno molto poco oltre quello che si vede e che quindi non vogliono comunicare nessun tipo di messaggio se non quello della mia voglia di impressionare lo spettatore con immagini sempre migliori, ed è questo quello che spero di riuscire a fare nel prossimo futuro").

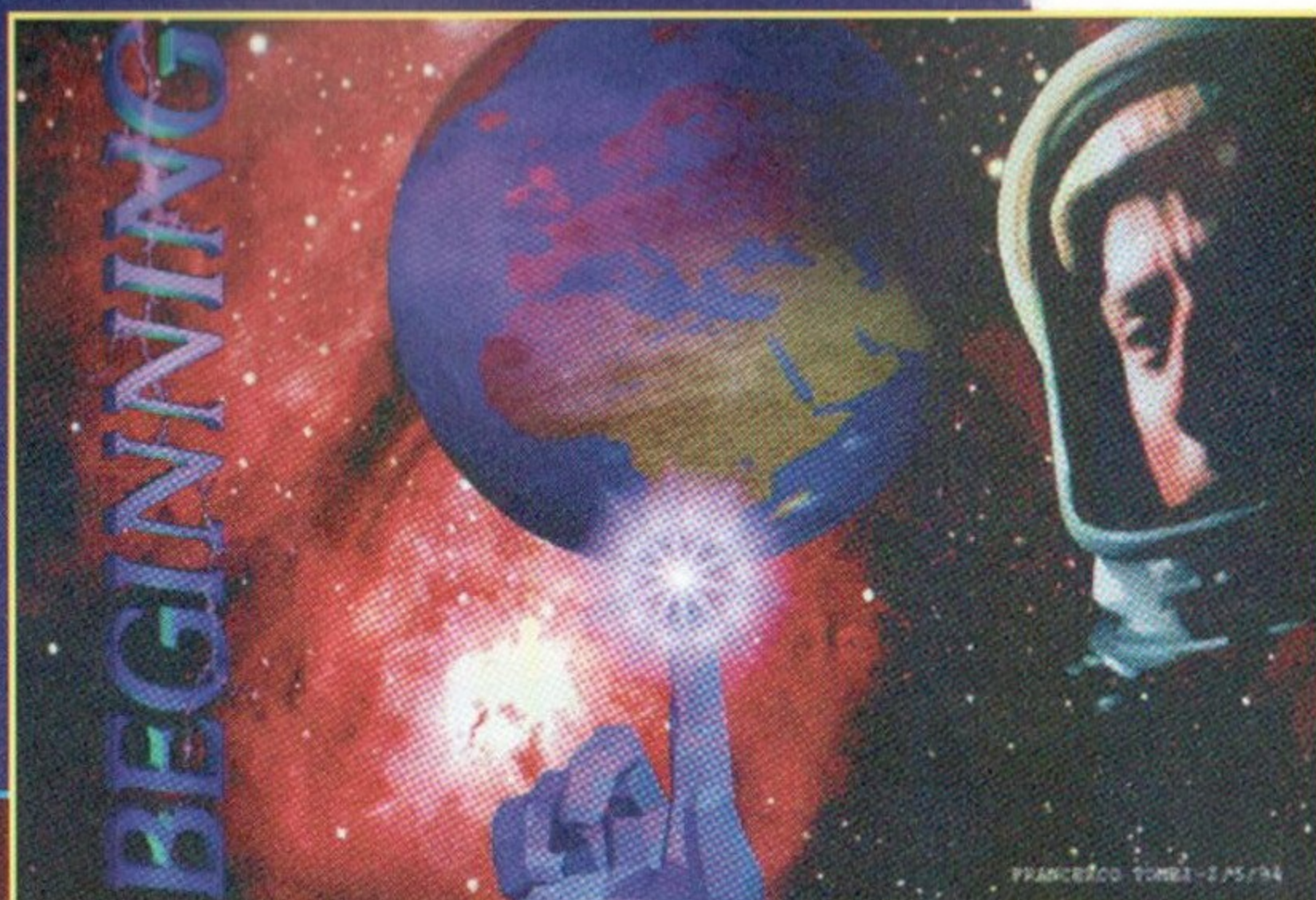
Terzo ed ultimo grafico di

questo mese è Salvatore Rotilio, già presentato in passato in questa rubrica. Purtroppo per motivi di spazio siamo stati in grado di inserire una sola sua immagine, tuttavia crediamo sia comunque rappresentativa dello stile di Salvatore. Il programma utilizzato è "Personal Paint 6.1", ma ora che l'autore dispone anche di un pacchetto di grafica 3D e pare interessato alla materia ci aspettiamo da lui anche immagini tridimensionali.

Il tanto agognato abbonamento alla rivista viene infine vinto questo mese da Guido Donzelotti, ma i nostri complimenti sono rivolti a tutti gli autori.

Inviate le vostre realizzazioni (originali, mi raccomando) ad AmigaByte Art Gallery, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. L'autore delle immagini giudicate più interessanti dalla redazione verrà premiato con un abbonamento ad AmigaByte. Tutto il materiale deve essere inviato su supporto magnetico o per via telematica (niente stampe o fotografie!). I dischetti non verranno restituiti, indipendentemente dal fatto che le immagini vengano pubblicate o meno. Se disponete di un modem, potete inviare i vostri disegni collegandovi a BBS2000, il Bullettin Board System di AmigaByte (Tel. 02/78.11.47 oppure 02/78.11.49) ed uploadandoli nell'apposita area "Amiga Art Gallery".

Cercate di corredare le vostre immagini di documentazione che ne descriva la genesi artistica ed i dettagli della realizzazione tecnica: il software e l'hardware utilizzati, il tempo e le modalità di rendering e qualsiasi commento riteniate possa essere di interesse per i lettori.

"Toys", di Guido Donzelotti. Il tema dei giocattoli d'infanzia è uno dei più ricorrenti nei disegni degli autori 3D.

"West", di Guido Donzelotti. L'immagine è molto suggestiva e sembra quasi realizzata con un programma di disegno 2D tanto sono credibili i palazzi e le altre strutture presenti.

Ecco "Devil" di Salvatore Rotilio. Il soggetto è stato tratto dall'immagine presente sulla maglietta di un amico dell'autore. Non c'è che dire, per il grafico appassionato ogni stimolo è buono per disegnare!

"The beginning", di Francesco Tomei. Al di là dell'ottima realizzazione dell'insieme, il soggetto pare essere stato tratto dal film "2001 Odissea nello spazio".

Come molti di voi avranno già capito, ci troviamo di fronte agli "Uffizi" di Firenze. Immagini come questa, realizzata da Guido Donzelotti, dimostrano la particolare attitudine dei programmi 3D a riprodurre forme architettoniche.

"Luna Park", di Francesco Tomei. Ogni tanto piace a tutti abbandonare temi dal significato profondo per dedicarsi alla realizzazione di qualcosa di più "leggero"; disegni di questo tipo vengono quindi considerati da molti autori come "intermezzi" per rilassarsi.

a cura di Marco Fornier

RALLY CHAMPIONSHIP

Arriva in due versioni, ECS e AGA, questo rally per cui il primo aggettivo che viene in mente è "massiccio": quattro dischi per il vecchio chip set, sette per quello nuovo. Per fortuna è installabile su hard disk, anche se totalmente sprovvisto della relativa utility apposita. Dopo aver scelto tipo di joystick (è supportato anche il due tasti) e modalità del cambio (manuale o automatico) si passa alla fase acquisti: la macchina, spaziando dalla Peugeot 205 alla Porsche 911 RS, il navigatore, la benzina e gli pneumatici. Assemblato il nostro team partiamo alla ventura scegliendo se effettuare un solo rally, un'intera stagione o solo un po' di allenamento. Si comincia subito sulla neve, tanto per ambientarsi con le condizioni proibitive tipiche dei rally: il

paesaggio circostante è estremamente curato, con splendide casette e incantevoli alberelli carichi di neve. Purtroppo negli scenari successivi la situazione va decisamente peggiorando, con sfondi e immagini accessorie (case, pubblico) sempre più scadenti; le macchine, digitalizzate, sono letteralmente inguardabili: sarebbe stato meglio ridisegnarle completamente. Il gioco di per sé è abbastanza semplice: per ogni percorso c'è un tempo di qualifica che non va superato: più si rimane sotto con questo tempo più si guadagnano soldi da impiegare per acquistare gomme nuove, carburante, un nuovo navigatore o addirittura una nuova macchina.

Lungo il percorso è possibile raccogliere bonus consistenti in soldi o carburante; battendo il record della tappa si ha diritto a soldi supplementari. Il controllo della macchina è sufficientemente preciso, ma in generale il gioco è sporcato da una grafica molo grezza, per lo più negli scenari successivi, e da tempi di caricamento assurdi che ne rendono impossibile l'utilizzazione da floppy disk.

ARCADE SNOOKER

Per tutti gli appassionati di biliardo ecco "Arcade Snooker", l'ultima fatica del Team 17 che, dopo aver strabiliato col loro bowling (recensito nel numero scorso della rivista), ci riprovano ora con stecca e panno verde.
Dopo un breve caricamento si passa subito alla visualizzazione del biliardo, che riempie lo schermo mostrandosi per intero; da qui possiamo selezionare il tipo di partita, l'avversario, l'attrito del tappeto verde, la musica o gli effetti speciali: questi ultimi sono per la

verità abbastanza deludenti in quanto sembra di avere a che fare più con delle biglie di vetro che con delle bocce da biliardo. La rappresentazione è comunque molto curata, con la possibilità di decidere il punto d'impatto della stecca sulla pallina nonché la potenza del tiro: un speciale indicatore mostra la traiettoria che risulterà dall'impatto, in modo da aiutare i più inesperti: naturalmente è possibile escluderlo. Il gioco è installabile su hard disk e riconosce automaticamente le risorse del sistema (processore, memoria e chip set): per questo motivo i fortunati possessori di Amiga AGA potranno godere di effetti grafici e sonori più curati. Volendo interrompere il gioco è possibile effettuare il salvataggio e ritornare al Workbench: è ormai evidente come la possibilità di installare un gioco su hard disk e, volendo, di ritornare al DOS in seguito è sempre più presa in considerazione dai programmatori, segno di una effettiva necessità

degli utenti. Un "bravo" al Team 17 allora, che propone giochi snelli (circa mezzo mega), avvincenti e system-friendly come questo.

OBSESSION

Alcuni anni fa una sconosciuta software house svedese uscì con un gioco da sempre considerato impossibile da realizzare su di un computer: il flipper. Era la Digital

Illusions, e il suo "Pinball Dreams" sconvolse letteralmente il mercato dei video games: considerando anche il seguito vennero vendute circa 500.000 copie del programma. Era infatti la prima volta che veniva ricreata così bene l'atmosfera di un vero flipper, per non parlare del movimento della pallina, riprodotto con fedeltà impressionante. Fino ad oggi nessun possibile rivale avrebbe pensato di mettere in discussione la supremazia della serie "Pinball": ora, invece, la Unique Development System, software house anch'essa proveniente dalla Svezia, ha deciso di sfidare apertamente i suoi compatrioti con questo "Obsession". E tanto questo prodotto è simile, tanto è diverso: alla UDS, infatti, non hanno puntato alle dimensioni, punto forte dei "Pinball", ma alla qualità contenuta in uno spazio ridotto. Il gioco gira tranquillamente su un Amiga 1200, ma può partire anche col sistema operativo 1.3; pur non sfruttando gli AGA la qualità

grafica è decisamente eccelsa, riuscendo a creare l'impressione di aver impiegato un elevato numero di colori. Anche il sonoro è all'altezza, con quattro differenti musiche ed effetti speciali per i quattro scenari previsti. Per evitare rallentamenti il programma (che è installabile su hard disk con almeno 1,5 mega liberi) esegue un take-over della macchina, rilasciando però interamente le risorse una volta terminato di giocare. Il risultato? Un flipper che, pur non richiedendo configurazioni non alla portata di tutti, riesce a cavarsela egregiamente, dando del filo da torcere agli avversari. E il movimento della pallina, aspetto più importante in un gioco di questo tipo? Lo ripetiamo, per l'esiguità delle risorse impiegate il

risultato è stupefacente: certo è che nei vari "Pinball" il movimento della pallina ha quel qualcosa in più, magari indefinibile ma certamente reale ed accattivante. Ma volendosi accontentare...

TACTICAL MANAGER 2

Una domanda sorge spontanea: ma esiste veramente tutta questa richiesta di simulazioni manageriali del calcio? Evidentemente sì, per lo meno a giudicare dai giochi che sono usciti in questi ultimi mesi o che stanno per uscire. E così la Black Legend ci riprova con la nuova versione di "Tactical Manager", gioco che riscosse un discreto successo lo scorso anno. Attenzione però: questa simulazione è interamente dedicata al calcio inglese, quindi scordatevi pure di potervi calare nei panni di Lippi o di Capello, al massimo li potrete incontrare in qualche coppa europea; sono comunque stati annunciati numerosi data disk che

dovrebbero migliorare la situazione. Purtroppo "TM2" segue la vecchia tendenza di privilegiare la quantità e la qualità delle informazioni fornite a scapito dell'aspetto grafico: è quindi vero che il gioco rasenta la realtà sotto il piano delle opzioni disponibili, fornendo statistiche accurate su valore, morale e situazione sanitaria di ogni calciatore, tuttavia dobbiamo rilevare che il più delle volte sembra di avere a che fare con un enorme database in cui le uniche note di colore sono date dalle partite, peraltro prive di qualsiasi animazione. A molti questa filosofia potrà sembrare ideale, soprattutto a quanti preferiscono la sostanza alla forma, ma sinceramente dopo aver visionato lo splendido "Ultimate Soccer Manager", così curato sia dal punto di vista grafico che da quello dell'accuratezza informativa, non possiamo che preferirlo a "TM2", che è senza dubbio molto completo, ma manca di quel "qualcosa in più" presente in "USM" che rende la simulazione molto più realistica e coinvolgente.

WORLD CLASS RUGBY 95

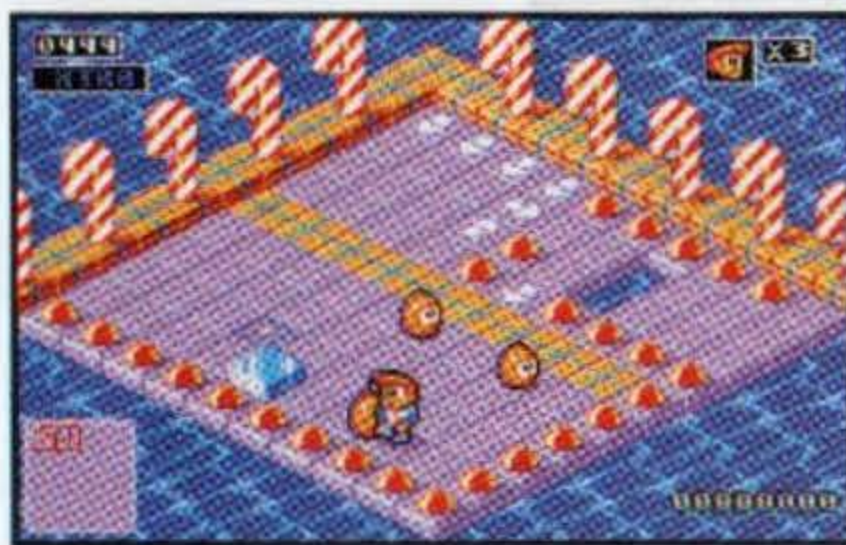
I giochi dedicati allo sport su Amiga certo non sono mai mancati: golf, tennis, basket, calcio e football americano, tanto per citarne alcuni, sono sempre stati prontamente riprodotti, pur se con risultati altalenanti. Forse perché oscurato dal football americano, forse perché meno pubblicizzato in televisione, fatto sta che il rugby non ha mai avuto molta presa sui

programmatori. Decisa ad infrangere questa barriera d'indifferenza, la Audiogenics ha creato questo "World Class Rugby" tanto per dimostrare che il gioco è spettacolare e ha le caratteristiche per "sfondare". Dopo la schermata principale di presentazione, un allegro motivetto ci conduce attraverso vari sottomenu per la scelta di tutte le opzioni immaginabili: oltre al quelle classiche relative a durata della partita, vento e condizioni del campo, troviamo una serie di

specifiche riguardanti i replay che possono essere in 3D, automatici e rallentati, ripresi da terra o dal dirigibile della pubblicità. Scelta la propria squadra (ci sono tutte, dalla Nuova Zelanda all'Italia, dal Giappone a Tonga!) e la formazione possiamo decidere se cimentarci con un'amichevole, nella coppa del mondo o nel torneo delle 5 nazioni. Il campo di gioco è disegnato con cura, gli effetti sonori sono gradevoli anche se forse ci si poteva aspettare qualcosa di più: l'azione è comunque frenetica, include le classiche mischie e i rovesciamenti di fronte tipici del gioco. Ogni volta che la palla è ferma è possibile scegliere quale schema d'attacco

adottare per annientare la difesa avversaria ed arrivare alla tanto agognata meta: il computer è però un avversario ostico e vi consigliamo di confrontarvi con un amico le prime volte, altrimenti la difficoltà potrebbe frustrarvi. Nel complesso un buon gioco, molto curato sotto alcuni punti di vista (i replay), meno sotto altri (gli sprites degli omini), comunque indicato a tutti gli appassionati del rugby.

KIRO'S QUEST

L'ultima fatica della Vision Software non è, come potrebbe sembrare a prima vista, un platform. O meglio, lo è, ma non solo. Prima di tutto perché è un platform in modo atipico, dato che non ci sono piattaforme. Poi perché non usa il classico scrolling sinistra-destra e basso-alto: l'area di gioco è più piccola dello schermo e la rappresentazione è isometrica. Ancora, certe modalità sono più tipiche dei puzzle game che non dei platform. Scopo del gioco è infatti riempire delle buche con dei cubetti di ghiaccio; i cubetti vengono creati sparando a dei mostri giallini (sembrano fatti di pongo) che escono da una fessura: quando un mostricciattolo viene centrato si trasforma in cubetto e bisogna essere lesti a riempire una buca con

esso prima che si sciolga. Ovviamente è possibile usare i cubetti come arma per annientare altri nemici, che in questo caso vengono tramutati in cristalli bonus. A complicare il tutto intervengono delle frecce poste su alcuni quadratini dell'area di gioco: qualsiasi cosa ci passi sopra dovrà per forza seguire la direzione della freccia e, dal momento che spesso le frecce sono vicine tra loro, è facile intuire come possano complicare le cose.
Che dire di Kiro's Quest? La grafica è molto curata, così come le fluide animazioni degli sprite (se non si muove il joystick dopo un po' il gioco va in pausa automatica con Kiro che si diverte col suo yo-yo); lo score musicale è accattivante, ma la nota dolente è da riscontrarsi nella difficoltà, già a partire dai primi livelli, che frena l'utente medio e a lungo andare risulta frustrante.

PC NewsFlash CD ROM
AMIGA BYTE
BLOW UP
TOP MODEL
PC NewsFlash
Elettronica 2000
FINALE A VALVOLE IN CLASSE A
RADIORICEVITORE AM
BATTERIA ELETTRONICA
ANTIFURTO AUTOMATICO
PC USER 3½
AMIGA USER
JCGraph
Wipe Out